任天堂公式ガイドブック

スーパーマリオランド2 6つの金貨

APE inc.

Nintendo

企画編集/エイプ・小学館

WLS ワンダーライフスペシャル 小学館

スーパーマリオランド2

マリオ文庫 ◆小学館

GAME BOY.

雑誌 69912－13

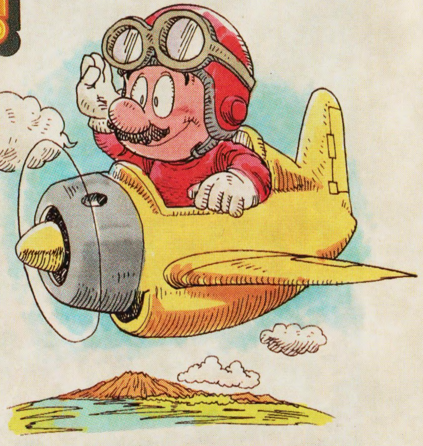
定価600円（本体583円）

T1069912130600

©Shogakukan 1992
Printed in Japan

スーパーマリオランド2 6つの金貨

スーパーマリオランド2 6つの金貨

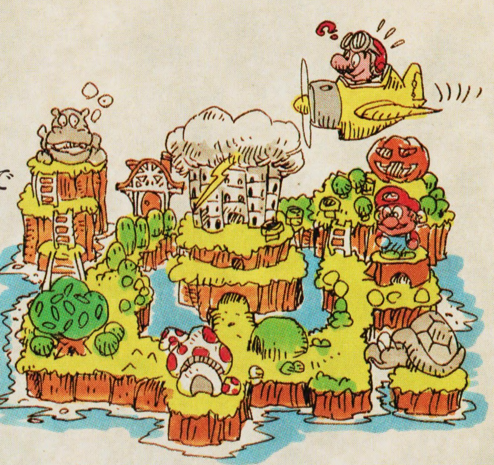


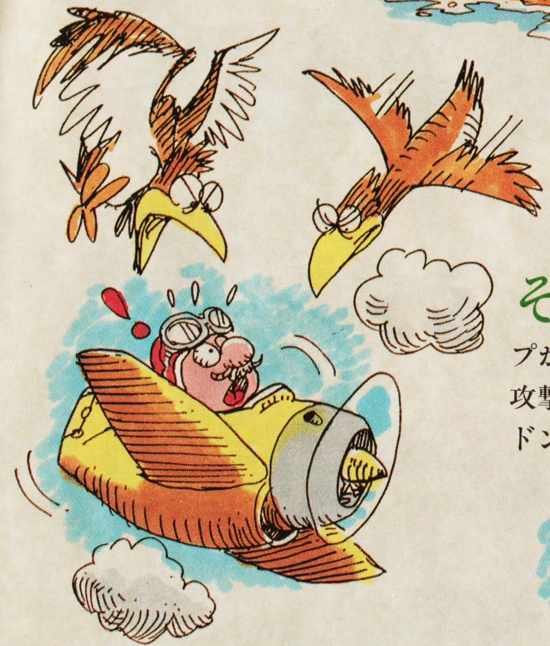
サラサ・ランドで、宇宙怪人タタンガを退治したマリオが、自分の国に帰ってきました。
「長い間、留守にしたけど、みんな元気かなぁ。帰ったら、まずシャワーを浴びて……」
そろそろ城が見えてくる頃、スカイポップも快調です。

CONTENTS（目次）

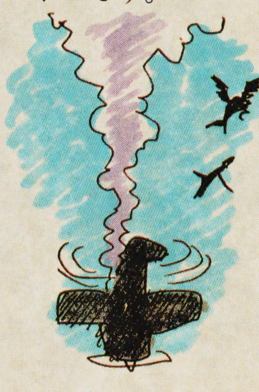
PROLOGUE◉プロローグ——2
ALL STAR CAST◉全キャラクター名鑑——7
HOW TO PLAY◉基本操作&基礎知識——17
MAP & GUIDE◉コースマップ&攻略ガイド——25
TREE ZONE/ツリーゾーン——29
SPACE ZONE/スペースゾーン——41
MACRO ZONE/マクロゾーン——49
PUMPKIN ZONE/パンプキンゾーン——59
MARIO ZONE/マリオゾーン——69
TURTLE ZONE/タートルゾーン——79
WARIO CASTLE/ワリオ城——87
SUPER TECHNIQUES◉秘技&ひみつコース——93
SPECIAL INTERVIEW◉開発者インタビュー——105

ところが、いくら飛んでもマリオの城が見つかりません。
「おかしいなぁ。ここらへんのはずなのに」



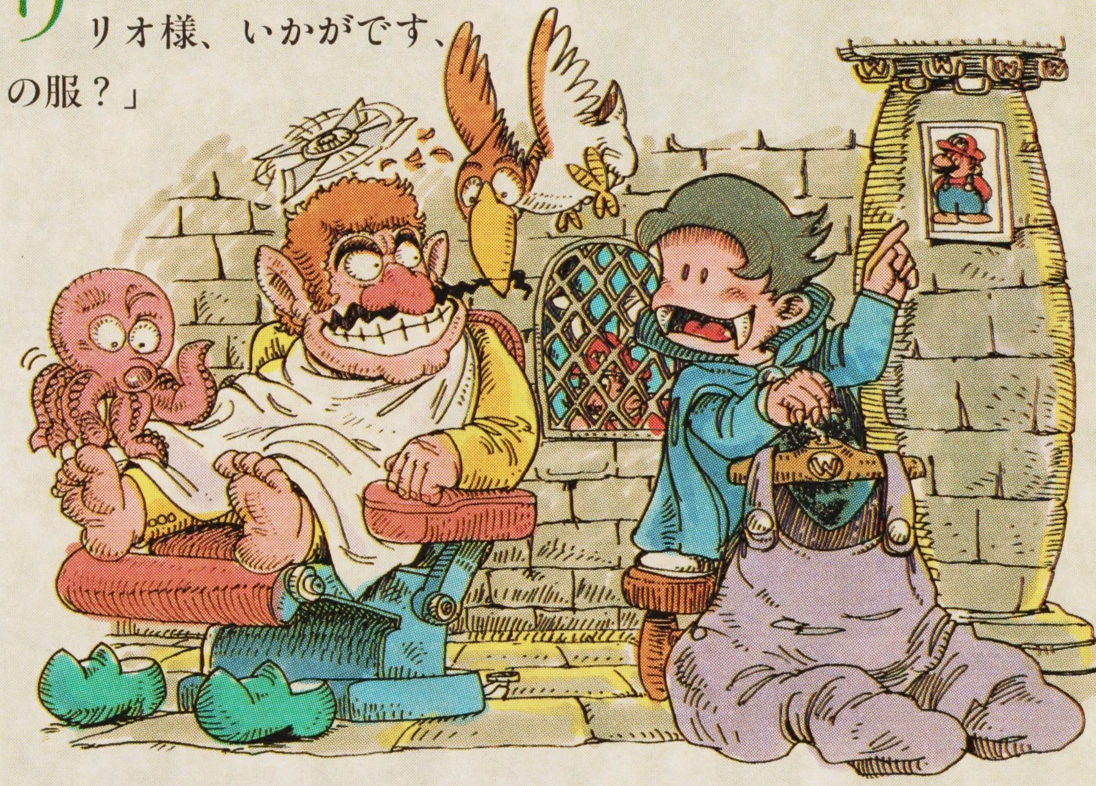


その時です。突然、スカイポップが攻撃をうけました。
攻撃してくるのは仲間だったドンドンです。



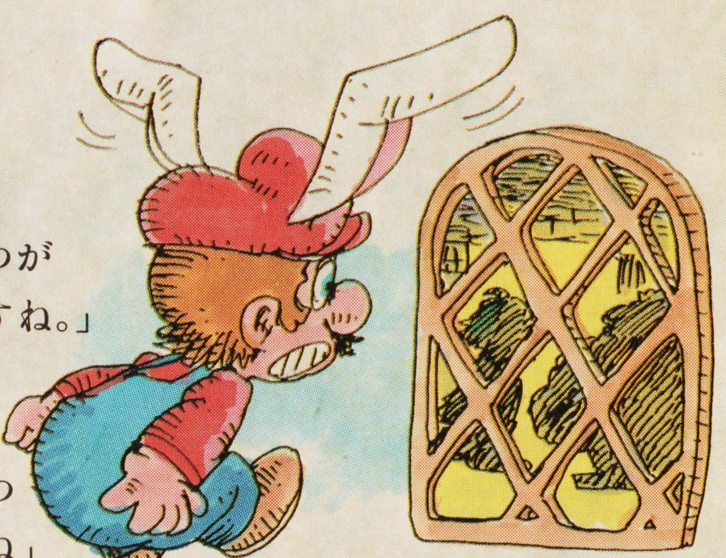
ゆだんしていたマリオは、たちまち撃ち落とされてしまいました。

「ワリオ様、いかがです、
この服？」

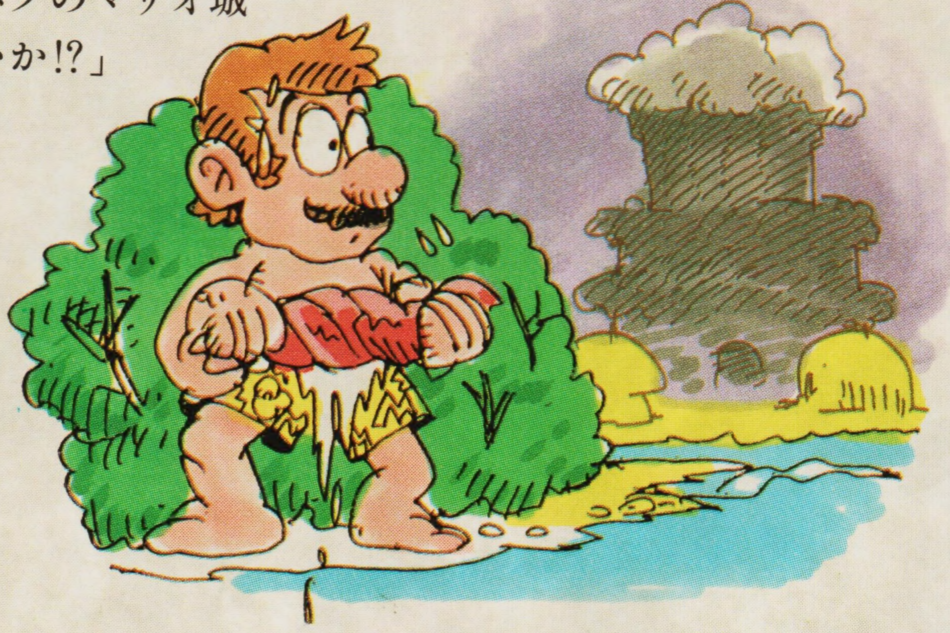


なんということでしょう。城の中では、ワリオというやつが、
ふんぞりかえってイバッています。
「ギヒヒ！　むらさき色のオーバーオールか。わしにピッタリ、
マッチ・グーじゃ!!」
マリオは、コケてしまいました。

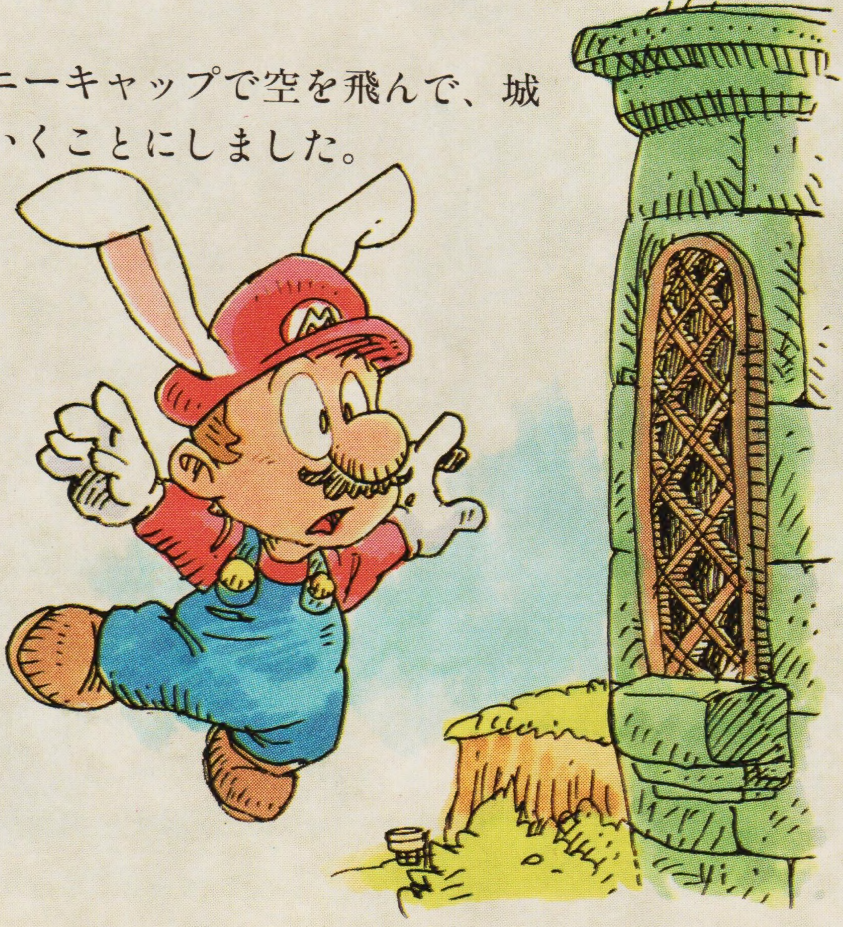
「しかし、マリオのやつが
帰ってくるとめんどうですね。」
「ふふふ。クロキュラよ。
あんずるでない。この城
のトビラを開けるには６つ
の金貨がそろわねばならぬ」

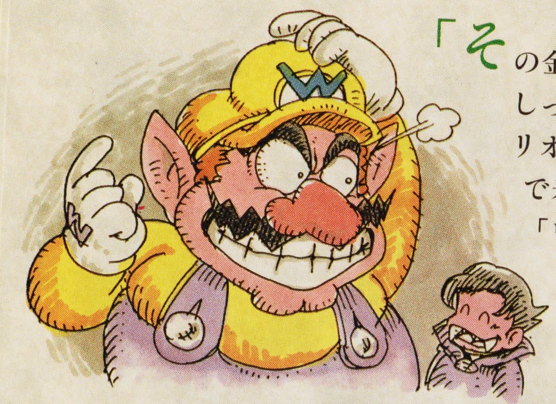


水に落ちたマリオは考えました。
「やっぱりヘンだ。あの黒い
城は、ボクのマリオ城
じゃないか!?」

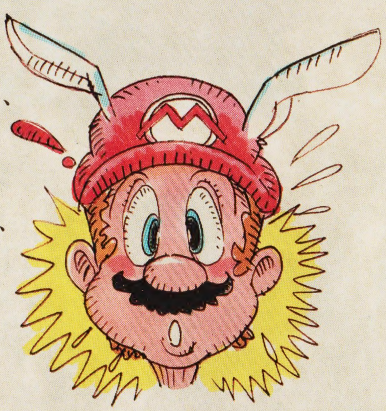


マリオは、バニーキャップで空を飛んで、城のようすを見にいくことにしました。

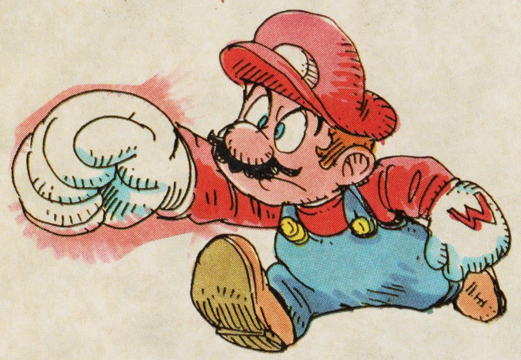




「その金貨は、強ーいボスたちが、しっかり守っているのじゃ。マリオは帰ってきても、この城まで来ることもできんだろうさ」
「ワリオ様も、ワルですなあ」
「ガハハハハハハ」



ワリオの笑い顔を見たマリオは、びっくりしました。
「あ！　あいつは、たしか!?」
遠い昔に、見おぼえがあるような、ないような。



でも、いまはそんなことを考えているヒマもありません。
金貨を持つ６人のボスをやっつけなくては!!
行けマリオ！　自分の城を取りもどすんだ!!

この物語は、みなさんの手助けがないと終わりません。

Let's Play!

ALL STAR CAST

全キャラクター名鑑

これがワリオと6匹の手下たちだ！

WARIO CASTLE

ワリオ

マリオ城をのっとった張本人!! マリオの新たなライバル、ここに見参！

かつてマリオはクッパ、コクッパ、ブラッキーなど数々の敵と死闘を演じてきた。このワリオはいままでのライバルたちとはちょっと毛色の変わったキャラクターだ。ワリオの姿はマリオとよく似ている（ワリオがマネしているというウワサもある）けど、性格はまったくの正反対。小さいころからイタズラばっかりして、みんなのイヤがることが大好き、という困ったヤツなのだ。

TREE ZONE

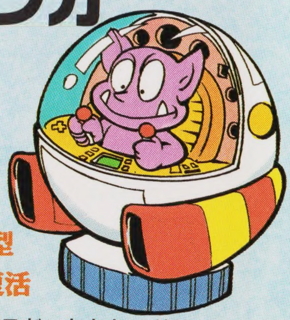
クロス

ワリオ一味の特攻隊長！

ツリーゾーンのボス。金貨にかぎらず、光るモノならなんでも大好き。大木のてっぺんにある巣でマリオを待ちうける！

SPACE ZONE

タタンガ

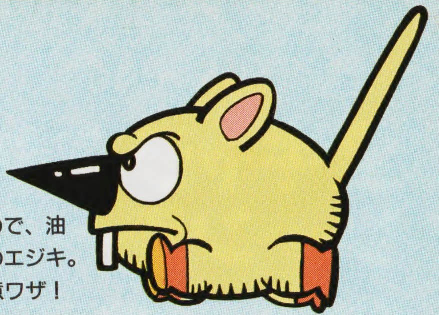


マリオ打倒に燃え、新型宇宙艇で復活

前作の最終ボスだったタタンガが、スペースゾーンのボスとして登場。打倒マリオを胸にひめ、攻撃力もパワーアップ!!

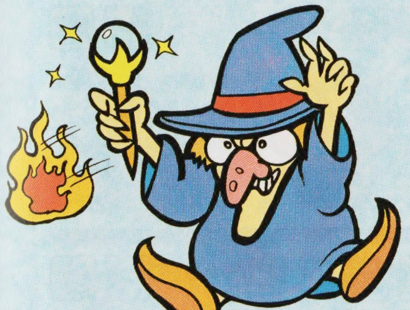
MACRO ZONE

リッキー



一撃必殺の急降下アタック!!

マクロゾーンのボス。動きが非常に速いので、油断しているとあっという間にするどい歯のエジキ。カベをよじ登ってからの体当り攻撃が得意ワザ！



PUMPKIN ZONE

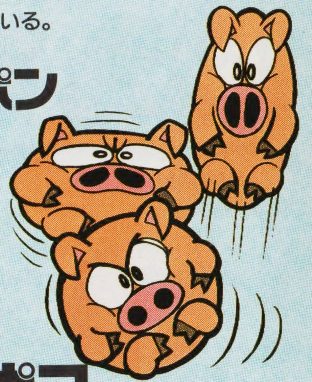
サバーサ

ふしぎな魔法をあやつるマリオランドの魔女

パンプキンゾーンのボス。「マリオよりもワリオのほうがワルでみどころがあるわい」ということで、ワリオの一味となっている。

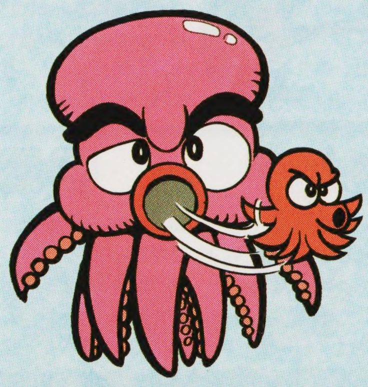
MARIO ZONE

ブーロ／ブーチョ／ブーポン



3匹の連続攻撃は強力！

マリオゾーンのボス。3匹全員を倒さなければならない(合計9回ふむ)ため、マリオの苦戦は必至。ブー兄弟のすばやい動きに追いつける者はいない!?



TURTLE ZONE

パコ&ポコ

水中での戦いはパコポコ親子にオマカセ！

タートルゾーンのボス。大ダコのパコが口から出す子ダコのポコは、ファイアやふみつけがまったく効かない強敵だ。ポコの体当り攻撃は恐怖!!

ALL STAR CAST

全キャラクターゾーン別一覧表

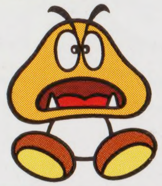
記号の見方

マリオがどんな攻撃をすればそのキャラを倒せるかを表示した。黄→YES　白→NO

上からのふみつけ攻撃で倒すことができる。

ファイアマリオの火の玉(ファイア)で倒せる。

クリボー



マリオシリーズでおなじみ、クリボーはマリオランドでも登場だ。打倒マリオに執念を燃やすが、かなり弱い。

パタクリボー

空飛ぶクリボー。上下にゆっくり動いている。一度ふみつけると、羽がとれてただのクリボーになってしまうぞ。

ノコノコ

クリボーとならぶ、マリオシリーズの代表キャラ。一度ふんで手足をひっこめたノコノコは、武器として使える。

パックンフラワー

土管のなかにかくれ、マリオを襲おうとするお化け花。逆さ土管にかくれた、逆さパックンもあちこちにいる。

ラグモ

チョロプーの親戚(?)。最初は地底にかくれているが、マリオが近づくとムクムクと土を掘り返し、地上に現れる。

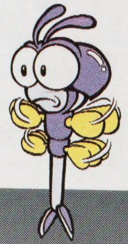
ピョンタ

かえる。マリオのいるほうに何も考えずにピョンピョンと飛びはねながらやってくる。長く伸びる舌に注意!!

ビビビ

気合いを入れて電気をためるヘンなヤツ。ビビビと電撃を発しながら丸くなっているときは、完全に無敵だ。

キョトンボ



動きは遅いけど、地形を無視して次第にマリオに近づいてくる要注意キャラ。ひきつけてからふみ倒すのが一番。

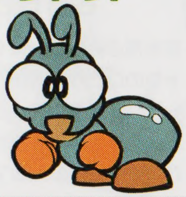
モーギョ

するどい2本のツノでマリオを追いかけるキャラ。マリオの動きが鈍くなる樹液のなかを自在に動きまわる。

ノコボンメット

ふむとバクダンに変身し、派手な爆発をおこすノコノコ一派の異端児。爆風にまきこまれないようにしよう。

アントット



アントット一家いちの働きもの。動きはノコノコとほぼ同じ。「頭の2本の触覚がチャームポイント」とのこと。

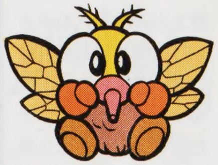
ヘラクレス

コイツがはっぱやカベのはじまで歩くと、突然ハネを出して飛んでくる。マリオがいるところへ向かってくるぞ。

ファイアパックン

パックンフラワーの兄貴分。土管から姿を現し、火の玉を一発撃ってくる。ファイアマリオでやっつけてやれ。

B・フライ



ふみつけようとして近づくと、一目散に逃げ出すという異色のキャラ。火の玉でしかコイツを倒す方法はないぞ。

タマラ

ビービーのたまご。ハチの巣の部屋の奥で大事に育てられているようだ。たまごのくせに、やけに元気がいい。

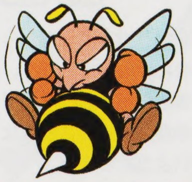
ウネラ

ビービーの幼虫。タマラからふ化したばかりなので、体はぷよぷよしてやわらかい。いまのうちにふみつけろ!?

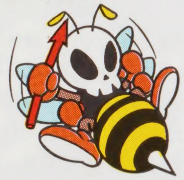
トゲラ

ウネラがさらに成長した姿。固いトゲでおおわれているため、ふみつけもファイア攻撃もきかないイヤな相手だ。

ビービー



おしりに鋭い毒針を持つハチの一種。ファイア攻撃では倒すことができない。うまくさそいだしてふむのがコツ。

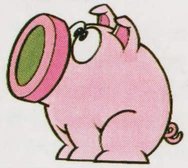
ガイゴ

ビービーたちのご先祖様。ふみつけても一定時間つぶれるだけでじきに復活する。スピンジャンプで倒そう。

グー

マリオランドに登場する、マリオの数少ない味方。マリオを運んでくれる、たのもしいふくろうなのだ。感謝。

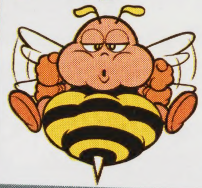
トリウオ

海上をパシャパシャと飛びはねていく鳥と魚のあいのこ。シャボンマリオやバニーマリオで空を飛ぶときは注意。

ボムボム1・2・3

口から玉を吐き出すブタさん。ゾーンによって色違いのボムボムがいて、それぞれ1・2・3と呼ばれている。

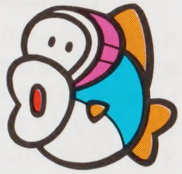
No.48

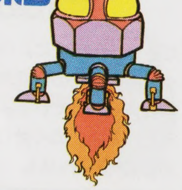
タタンガと同じ星から来た謎の宇宙人(?)。頭から出すスター爆弾の爆風にまきこまれないようにしよう。

ブーイチ

くいしんぼなビービー。体が大きすぎるため、自分から動くことはほとんどない。天井からの急降下攻撃は強烈!!

ドンドン

空を飛ぶ数少ない敵キャラのひとり。動きとしては、真横に突っ込んでくる単純なものだ。バニーマリオの天敵?

プクプク

ゴーグルをつけたプクプク(?)。いつもいそがしそうに泳いでいるけど、水のなかでどうして汗をかけるのか?

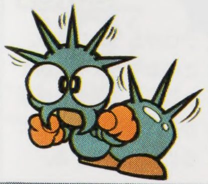
ポロ

同じところをグルグルまわっているだけの宇宙船。ふみつけて倒すことができるので、逃げまわる必要はない。

スターズ

スターコースには無数のスターが登場するが、そのなかでも上下左右に動くスターのこと。速い動きに注意しよう。

ウニボー

宇宙と海に住む謎の生物。ふだんは空中でじっとしているけど、マリオが近づくと突然動きがはげしくなる。

チクント

アントットー家の突撃兵。触覚があるなしでアントットと見分けよう。トゲトゲが出ているとふめないぞ。

プクプク

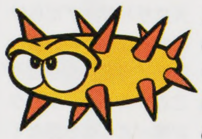
水のなかにいる敵といったら、やっぱりプクプク。今回の「2」ではタートルゾーンに大量に発生(?)している。

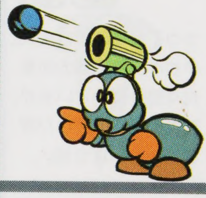
ゴロント

“黄色いヘルメットにシャベル”がゴロントのトレードマーク。ほうっておくと岩をガンガン掘り出す働き者だ。

J・ソン

パンプキンゾーンに登場する、スプラッタな雰囲気の敵。でも、動きはクリボーとそっくりだと思うけど……。

トーセンボ

スターコースでマリオの冒険のじゃまをする、ウニボーの親戚(?)。しぼんでいる間は通りぬけることができる。

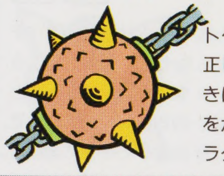
ドカント

アントットー家の迫撃兵。頭にとりつけた大砲から弾をドカンドカンと撃ってくる。この弾だけは必ずよけよう。

ホネボーン

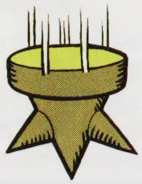
プクプクたちの霊が集まり、ついにこの世によみがえったホネだらけのサカナ。こいつもファイアがきかない。

ケイプ

マクロゾーンの屋根裏コースにのみ登場する。マリオが出した1UPハートを横取りしようとするイヤな相手だ。

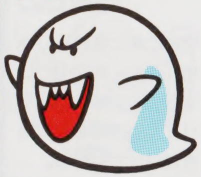
トーサンボール

トゲ鉄球。上下に規則正しく動いている。動きは単純なので、攻撃をかわすのはけっこうラクチンだ。

トゲック



天井がトゲトゲだらけの場所を歩いていると、突然チャイム音が鳴ることがある。トゲックが降ってくる合図だ！

テレサ



恥ずかしがりやのお化け、テレサももうすっかりマリオシリーズのレギュラー。後ろを向くと襲ってくるぞ！

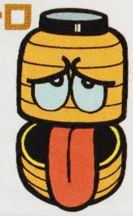
クロキュラ

コウモリ館の若き主人。クロキュラ伯爵の血を代々受け継いでいるが、現在の当主は戦いが好きじゃないようだ。

ミニキュラ

クロキュラのしもべ。この敵をうまく利用すれば、いままで行けなかった場所も行けるようになったりする。

ベーロ



妖怪寺コースにのみ登場する、巨大なお化けちょうちん。ベーロの真下でジャンプするのはとっても危険だ。

カラカラ

お化け傘。左右に大きく動きながら下りてくるので、ふみつけにくい相手だ。無視するか、ファイアで倒そう。

F・ボーイ

ヒトダマのように見えるが、じつはドンキーコング時代から登場しているファイアの子供。さて、どこにいる？

キョロロ

大きい目玉をキョロキョロさせて、マリオの姿を探すひとつ目小僧。ある程度マリオが近づくとダッシュしてくる。

テレクリボー

クリボーがお化け（テレサ）になったらこうなった!? 倒すことのできない相手なので、出会ったらすぐ逃げろ。

ピック

ヒルのようなアヤしい姿をした敵キャラ。ピョコンピョコンと飛びはねては、マリオの行く手をはばむ。

レレレ

魔女サバーサによって家のそうじをまかされた(?)魔法のほうき。トーサンボールとのダブル攻撃に注意しよう。

ヤシチ

シュリケンのように鋭い刃を回転させた敵キャラ。マリオゾーンの歯車コースにだけ出てくるワナのひとつだ。

タテノコ

カミソリ刃のようなタテノコは、ヤシチとならぶ手ごわい敵。ハデなジグザグの動きは、マリオの動きを止める。

ネイジー

マリオゾーンで登場。地面から飛び出し、ピョンピョンはねてマリオを襲う。でもネジが取れちゃって大丈夫？

タマノリプー

ゴムボールコースで登場。プーをやっつければ、マリオはタマノリにのって移動することができる。利用価値大。

キッドカット

ブリキの兵隊さん。動きが単純なので、じゃまになるようならふみつけ、ファイアでカル～ク料理してやろう。

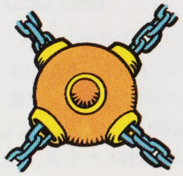
ピロロン

？ブロックのなかにかくれている。スピンジャンプを使ってピロロンのいるブロックを上から叩くとミスになる。

キラー

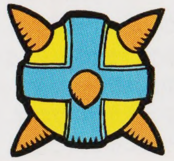
全身これ武器のカタマリ、といった感じのキラー。この「2」でもあちこちに登場する。キラー砲台もあるぞ。

エスカタマ



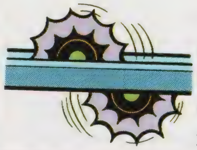
タマの形をしたエスカレーター。だからエスカタマという名前がついた(本当)。一定距離動くと消えてしまう。

グルグリ



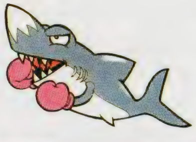
球のまわりをグルグルとまわっているだけのキャラ。大量に出てくるとよけるのはかなり難しい。注意しよう。

ワキリ



ブロックコース内を大暴れしている、高速回転カッター。倒せないのでジャンプか、しゃがんでよけるしかない。

ジョー

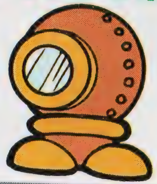


"アクアマリオキラー"の名をもつ海の殺し屋。突然ダッシュしてマリオを襲うこともある。上下には動かないぞ。

トゲプク

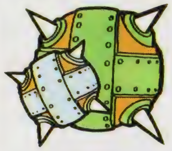
プクプクのトゲありバージョン。ふくらんでいるときは上下に動き、しぼんでいるときは左右に動いている。

アクアクリボー



くじらにのみこまれてしまった不運のクリボー。ただ、クリボー本人は意外とこの暮らしに満足しているようだ。

フリゾー／フリコ



ワリオ城で登場するワナのひとつ。大きな半円を描きながらマリオの行動をはばむ。名前の違いは大きさの違い。

バブル

火の海からポコッと飛び出す溶岩のカタマリ。このキャラも、マリオシリーズではもうおなじみのキャラだろう。

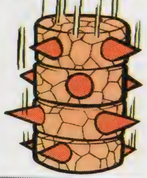
ファイア

ファイアパックン像が口から出す火の玉。大きさでビッグファイアとスモールファイアの2種類にわかれている。

ゲンコッツ

ワリオ城のワナのひとつ。かくれスイッチをふんでしまうとワナが作動して、巨大なワリオのパンチが動き出す。

カラメンボー



ワリオ城で登場する、トゲつきのドッスン。立ち止まらずにBダッシュでかけぬければ、一気にクリアできる。

ドン・ガバメン

ワリオの部屋の手前にいる中ボス。通常のふみつけ攻撃だと、2度攻撃しないと倒せない。動きを読んで攻撃しろ。

HOW TO PLAY

基本操作＆基礎知識

※マリオ城をとりもどせ！

いまはじまる、マリオVSワリオの戦い！

3年間の沈黙をやぶり、ついにスーパーマリオランドシリーズ第2弾「6つの金貨」が登場！ いままでのゲームボーイの常識をこえた冒険活劇大作、行け行けマリオ!!

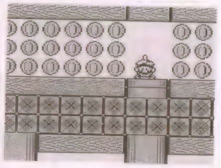
前作からこれだけパワーアップ!!
「1」と「2」の違いは──

①──冒険の舞台が格段に広くなった！

前作が全4ワールド、計12ステージ構成だったのに対し、今回は倍以上の全6＋αゾーン、計32ステージと冒険の舞台がスケールアップ。好きなゾーンを選べるようになり、ゲームの自由度もアップ。

②──各コースのボリュームもある

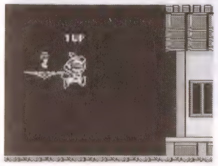
前作のコースは1画面の右スクロールのみ。「2」のコースマップは複雑な構造のものが増え、左右のフリースクロールと複数の縦画面構成になり、上下左右にコースマップの世界が広がっている。



③──セーブ機能の追加でじっくり遊べる

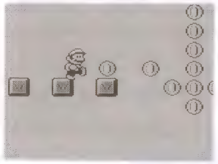
ゲーム内容のボリュームが増えたことで、「2」はすぐに終わるようなゲームではなくなった。そこで今回はゲームの記録が3人までできるセーブ機能を搭載。敵の数が少ないイージーモードもある。

④──やっぱりあります、定番の1UPワザ！



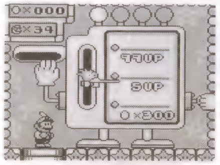
マリオシリーズにかかせない1UPワザが今回も登場だ。マリオがスターの無敵を使って連続で敵を倒すと、5匹以上から倒した敵はすべて1UP。マリオを増やす重要なテクニックのひとつだぞ。

⑤──かくれブロック、ひみつのコースもある



ひとつひとつのコースが広くなったことにより、かくれブロックを使った裏ルートも用意されている。画面上に大量のコインがかくされていたり、ひみつのコースがあったり……、謎はいっぱいだ！

⑥──スロットゲームなどのお楽しみもいっぱい



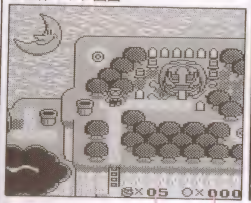
各コースに置かれているコインは、最大 999枚まで集めることができるようになった。貯めたコインはスロットゲーム場でガンガン使って遊ぶことができるようだ。99UPを当てられるかな？

画面の見方

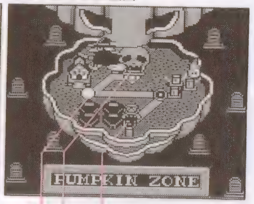
マップ画面

マップ画面は、ゾーン間を移動するときの全体マップ画面、ゾーン内のコースを移動するときのゾーンマップ画面のふたつにわかれています。

●全体マップ画面

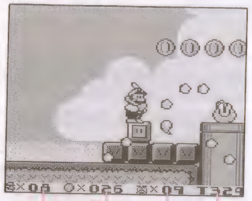


●ゾーンマップ画面



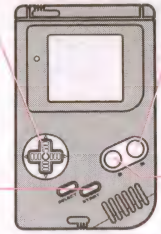
アクション画面

アクション画面は、実際にマリオが戦うコースの画面。一度クリアしたコースは、ポーズをかけてSELECTボタンでいつでもぬけられます。



コントローラーの主な使用法

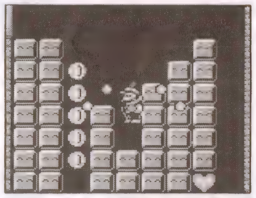
ゲームボーイのコントローラーは、非常にシンプルなもの。もちろんマリオの操作はこれですべてこなすことができる。



覚えておきたい、マリオの特殊操作

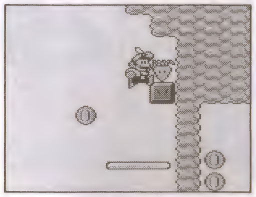
★スピンジャンプ

スーパーマリオやファイアマリオのとき、ジャンプ中に✚ボタンの下を押すとスピンジャンプになる。真上からでもブロックをこわせる新ワザ!



★ハイジャンプ

いままでのマリオは、Bダッシュをしないとハイジャンプができなかった。今回は上+Aボタンでいつでもハイジャンプが可能。これは便利!



今度のマリオはひと味違う 新パワーアップ、バニーマリオが登場!!

ファイアマリオ

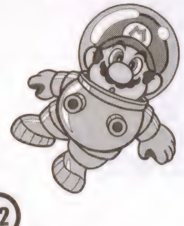
ファイアフラワーをとればこの状態になる。ファイアーボールで敵を攻撃できるぞ!

バニーマリオ

ニンジンをとるとこの状態に。ジャンプ力がアップし、いろんな空中ワザが使える。

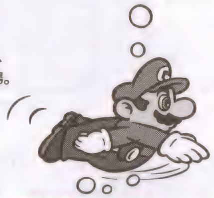
スーパーマリオ

キノコをとれば、おなじみスーパーマリオに大変身!ブロックだってこわせるぞ。



スペースマリオ

スペースゾーンのマリオは、宇宙服に身をつつんで登場。マリオの動きもゆっくり。



アクアマリオ

泳いでいるときのマリオ。ふみつけ攻撃ができないうえに、動きも少し遅くなる。

シャボンマリオ

ヒポポンの像が出すシャボンに入ると、Aボタンを押す間はどんどん上昇する。

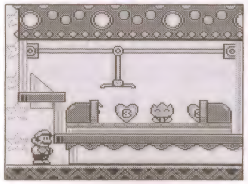
アイテム一覧表

キノコ どんなマリオの状態でも、キノコをとるとスーパーマリオになる。	**ファイアフラワー** ファイアマリオへの変身アイテム。これはよく出るアイテムだろう。
ニンジン バニーマリオへの変身アイテム。とれる場所はかぎられてくるぞ。	**スター** マリオが一定時間無敵になる。この状態で連続して倒せば1UP!
コイン コース中、さまざまな場所に置かれている。スロットゲームで使用。	**1UPハート** おなじみの1UPキノコは登場せず。マリオを増やす重要アイテム。
福袋 袋のなかに50枚のコインが入っている。短期間にもうけたい人向け。	**ビロロン** ?ブロックにかくれていて、マリオを驚かせようとしている敵だ。

ふたつのボーナスゲーム

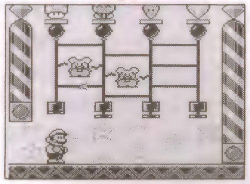
各コースのゴール近くには必ずベルが置かれている。このベルを鳴らすと、下に紹介したふたつのボーナスゲームが遊べるぞ。

マリオキャッチャー



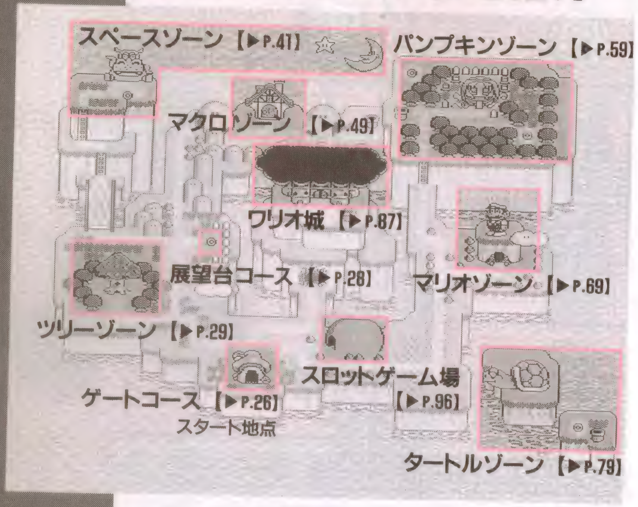
↑タイミングよくクレーンを操作して、3UPハートをつかんでみよう。

アミダゲームⅡ



↑前作のアミダゲームがパワーアップ。もらえるアイテムはランダムだ。

マリオランド全景
マップのつながりを紹介



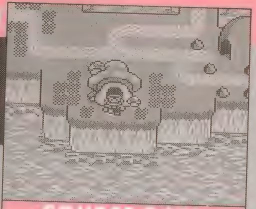
マリオランドの各ゾーン（6＋α）のつながりは上のマップのとおり。今回の冒険の目的は、大きく分けてふたつある。ひとつは各ゾーンのボスを倒し、彼らがもっている6つの金貨を集めること。もうひとつは、6つの金貨を使ってワリオ城の扉を開けてワリオを倒すことだ。各ゾーンはどの順番からはじめてもかまわないようになっているだけでなく、ひとつのゾーンを完全にクリアしなくても他のゾーンへいつでも移動できるようになっている。冒険したいゾーンを選んだら、ゾーン名の横に表記したページに飛んでみよう。ちなみに、ゲートコースと展望台コースは独立したコース（スロットゲーム場も同じだ。

MAP&GUIDE
コースマップ＆攻略ガイド

Welcome to MARIOLAND

マリオランドへようこそ
冒険の扉がいま、開かれる!!

ゲートコース



ゲートコースは、マリオランドのスタート地点。ジャンプ、ふみつけ、かくれ面への入り方などマリオアクションの基礎が学べるぞ。

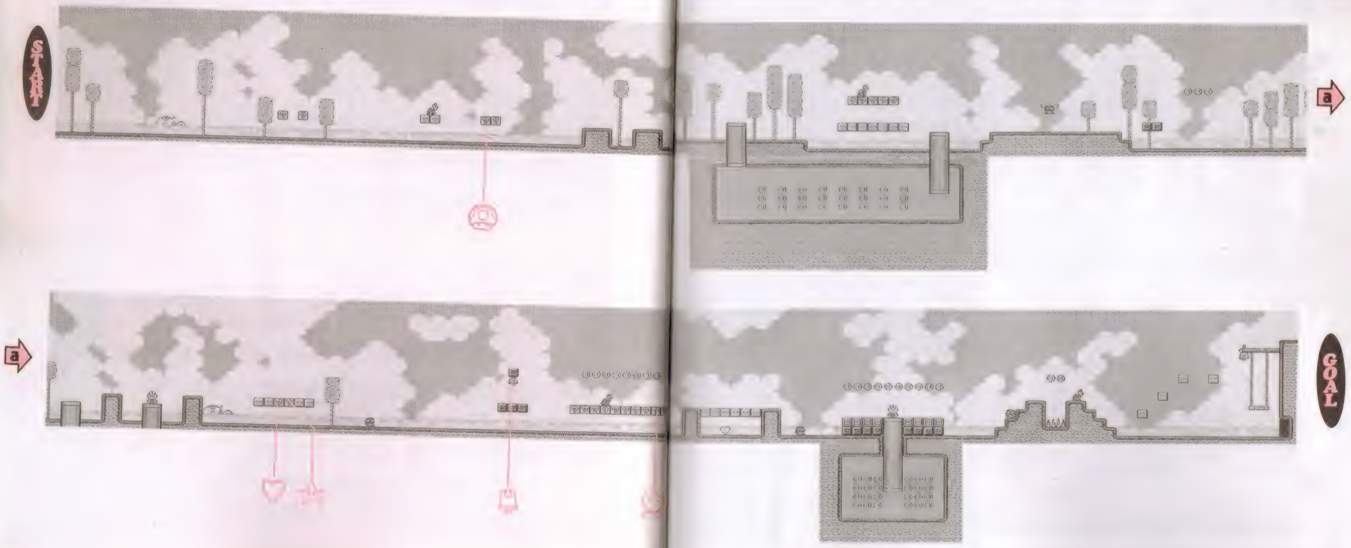
COURSE DATA

A	フィールドタイプ	地上面
B	かくれ面の数	ふたつ
C	むずかしさ	★☆☆☆☆
D	主な敵キャラ	クリボー

●コースマップ・記号の見方

この本にのせたコースマップは、各マップのつながり、?(ハテナ)ブロックの中身、敵キャラの動きなどを中心に紹介している。?ブロックの中身は、それぞれアイテム記号で表示(アイテム記号は右の表を参照のこと)。ただしブロックの中身が一枚コインの場合は、とくに表記していない。またマップをふたつ以上に分けてのせる場合は、矢印とアルファベットでコースのつながりを表わしている(aの矢印はaの矢印につながる)。さらにかくれ面やひみつのコースの入口もマップ上に表示してあるので、よく確認しよう。

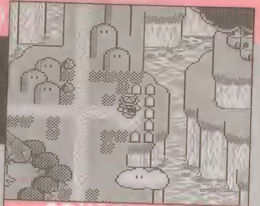
- キノコ
- ファイアフラワー
- ニンジン
- 1UPハート
- スター
- 福袋
- ピロロン
- 中間ベル
- Ⓢ ひみつのコース入口



Welcome to MARIO LAND

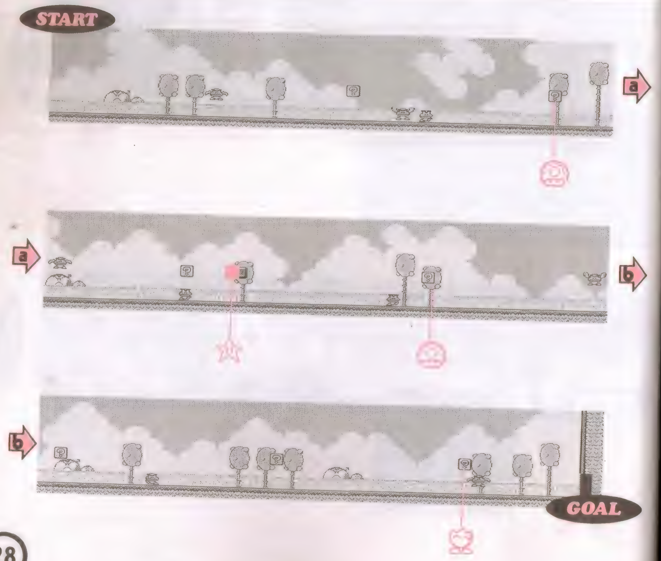
スターで連続1UP!!
マリオを増やすならココ

展望台コース



どのゾーンにも属さない展望台コースは、マリオの数を増やすには格好の場所。かくれスターの位置を覚え、1UPを確実に決めていこう。

COURSE DATA		
A	フィールドタイプ	地上面
B	かくれ面の数	なし
C	むずかしさ	★☆☆☆☆
D	主な敵キャラ	パタクリボー



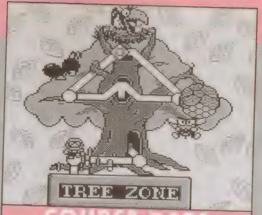
TREE ZONE

ツリーゾーン

TREE ZONE 1

根っこコース

ついに島へ上陸することに成功したマリオ。島のシンボルの大木にかくされた秘密とは……。新たな冒険がはじまる!

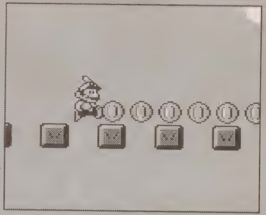


COURSE DATA

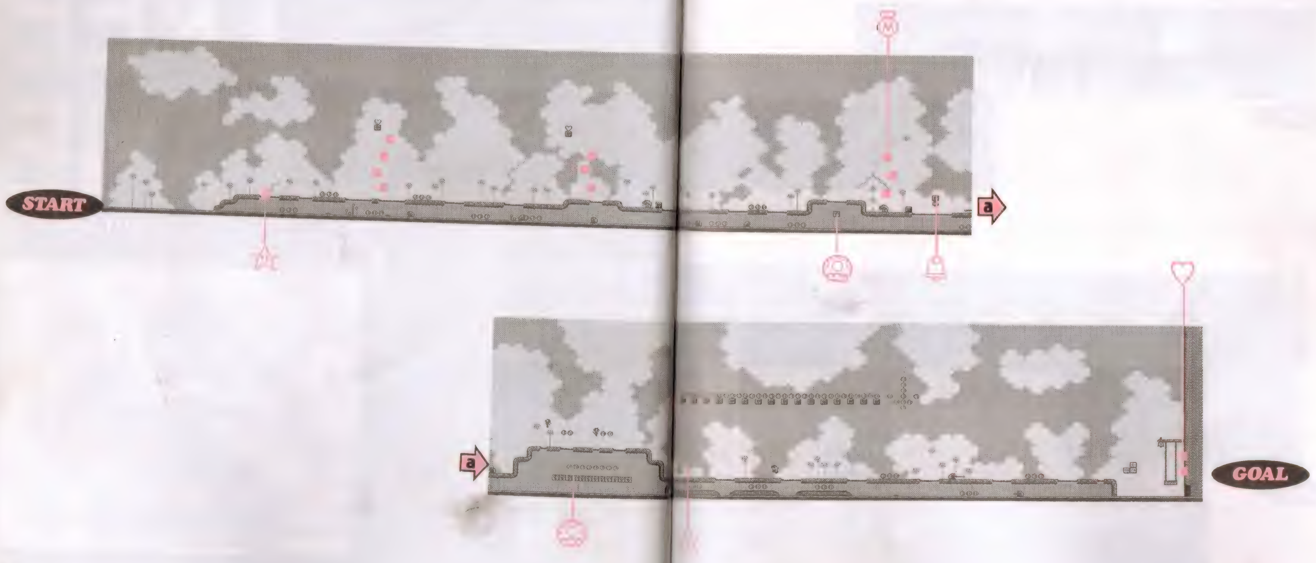
A	フィールドタイプ	地上面
B	かくれ面の数	なし
C	むずかしさ	★☆☆☆☆
D	主な敵キャラ	ピョンタ

かくれブロックを知ると、攻略法もがらっと変わる

このコースのポイントは、かくれブロックの場所を知ることにつきる。スタートしてしばらく進むと、スターの入ったかくれブロックがある。このかくれスターの位置さえ覚えていれば、無敵になってBダッシュすることで連続1UPも狙えるわけだ。ピョンタが伸ばす長い舌にも注意しよう。



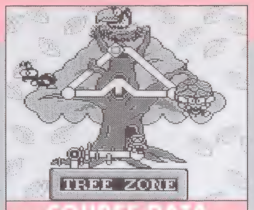
↑かくれブロックを使った秘密のルート。Bダッシュなら1ブロックぶんのすき間も平気。



TREE ZONE-2

木のみきコース

大木の中に広がる巨大なダンジョン。身動きがとれなくなるベトベトな樹液。どちらに進めば地上の出口が見つかるのか!?

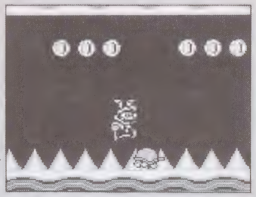


COURSE DATA

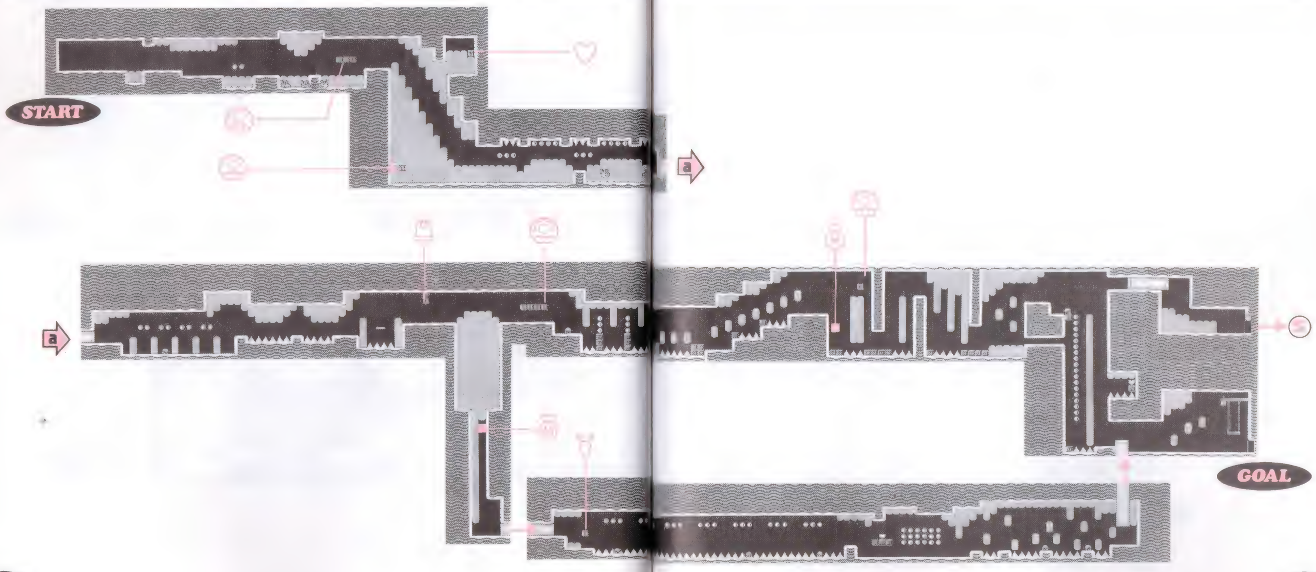
A	フィールドタイプ	ダンジョン面
B	かくれ面の数	なし
C	むずかしさ	★★☆☆☆
D	主な敵キャラ	モーギョ

ふたつに分かれた攻略ルート、どちらがおトク?

マップを見てもらえればわかるように、このコースはゴールまでの道のりがふたつに分かれている。上のルートは、木からしみ出ている樹液をいかに利用するかがポイントだ。小ジャンプでリズム良く、小きざみに樹液のもり上がった部分をとび進もう。ウデに自信のない人は下ルートでね。



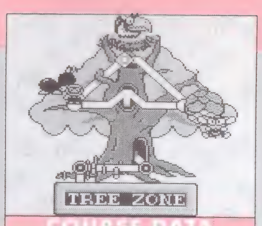
↑ふむとバクダンになって爆発してしまう、ノコボンメット。爆発にはまきこまれるな！



TREE ZONE 3

はっぱコース

暗い木のみきからぬけ出し、ふたたび光かがやく太陽の世界へもどってきたマリオ。ここを登れば頂上は目の前だ！

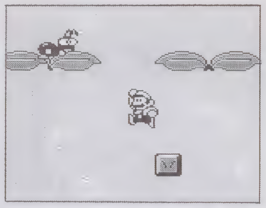


COURSE DATA

A	フィールドタイプ	空中面
B	かくれ面の数	なし
C	むずかしさ	★★☆☆☆
D	主な敵キャラ	ヘラクレス

バニーマリオの十八番、ジャンプのオンパレード！

マリオがのると一定時間後に落ちる板をはじめ、全体に足場が不安定なコース。ファイアパックンが出す火の玉に注意し、はっぱからはっぱへ渡るジャンプを確実に決めていこう。1UPハートもあちこちにかくされている（5つもある！）ので、今後のためにもしっかり取っておきたいところだ。

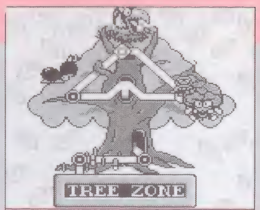


↑マップ中央右にあるかくれブロックを使えば、すごく近道ができる。バニーなら簡単だ。

TREE ZONE-4

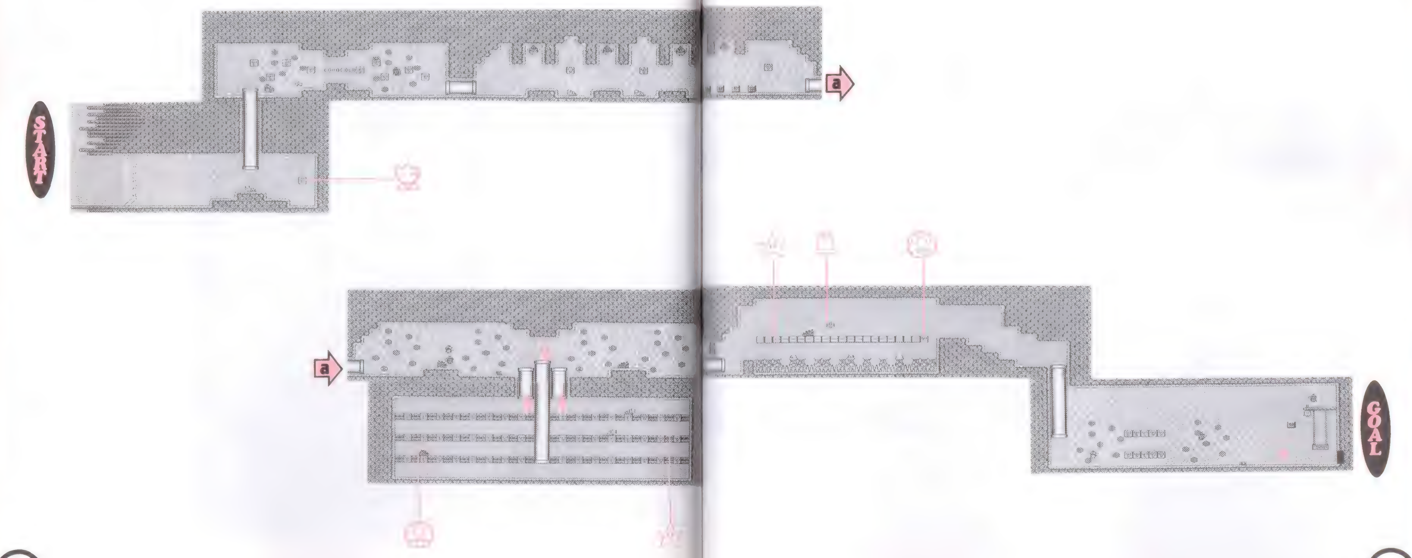
ハチの巣コース

ビービーたちの巣にまよい込んでしまったマリオ。突然の訪問者を追い出そうとする、ビービーたちの攻撃をよけられるか!?



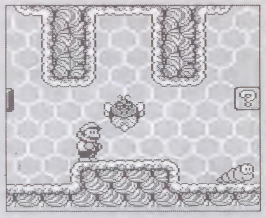
COURSE DATA

A	フィールドタイプ	ダンジョン
B	かくれ面の数	ひとつ
C	むずかしさ	★★★☆☆
D	主な敵キャラ	ブーイチ



無敵のガイゴにファイアボールは通用しない！

ハチの巣の中での冒険。スタートしてすぐの土管に入る前に、まずは右の?ブロックをたたいてファイアマリオになろう。ハチの巣の中でふたつの目がギョロギョロしてたら、ビービーやガイゴが出てくるサイン。彼らにはファイアボール攻撃がきかないので、さっさと先に進んでしまおう。

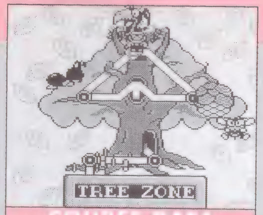


↑マリオをおしつぶそうとするブーイチ。上にもどる間にすばやく通りぬけてしまおう。

TREE ZONE 5

ふくろうコース

さあ､ツリーゾーンの冒険もいよいよ大づめ。ワリオの手下クロスを倒し､見事マリオは金貨を取りもどすことができるか!?



COURSE DATA

A	フィールドタイプ	空中面
B	かくれ面の数	なし
C	むずかしさ	★★☆☆☆
D	主な敵キャラ	パタクリボー

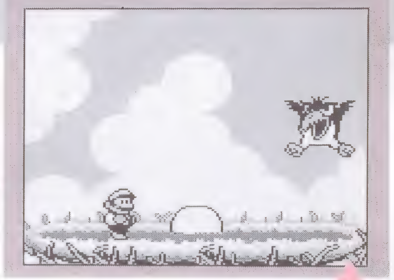
いねむりグーはたのもしい味方

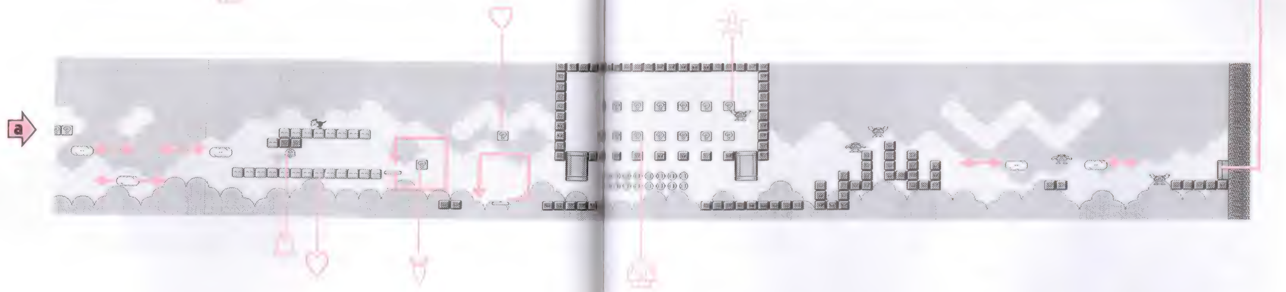
まずはパタクリボーの集団をジャンプでこえたあと、グーの頭にのって空中を移動。中間ベルのすぐ先にあるニンジンを取ってバニーマリオに変身したら、後は一直線に進むだけでいい。

ボスキャラ攻略ガイド①

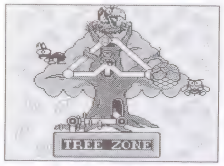
クロス

ボスのクロスは、半円をえがくように動いている。安全地帯が右はじと左はじの2ヶ所にあるので、画面中央で戦おうとせず、画面のはじにやってきたところをジャンプでふみつけてしまおう。



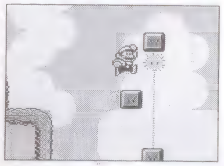


ふたつに分かれたルート、どちらを選ぶ?



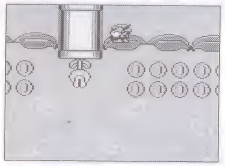
ツリーゾーンの特徴は、ボスに行くまでのルートがふたつ(はっぱコースとハチの巣コース)に分かれていることだ。つまり最短クリアを目指す場合は、どちらか一方をクリアすればいいわけ。簡単にクリアできるのはハチの巣コース。

マリオランドはかくれブロックの宝庫!

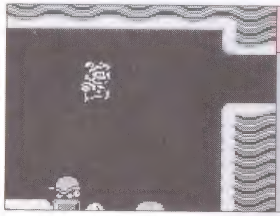


何もないところでジャンプすると、突然ブロックが現れる……。マリオシリーズでおなじみのかくれブロックは、この「2」でもしっかり登場する。ブロックの位置を知っていれば、いままで行けなかった場所にも行けるようになるぞ。

画面を上下に動かしてまわりを確認しよう



はっぱコースのように足場の狭いコースをプレイしていて気になるのが、まわりの地形がどうなっているかということだ。そこで、Bボタンを押しながら十字ボタンを上下に押してみよう。画面がスクロールして、まわりを見通せるぞ。

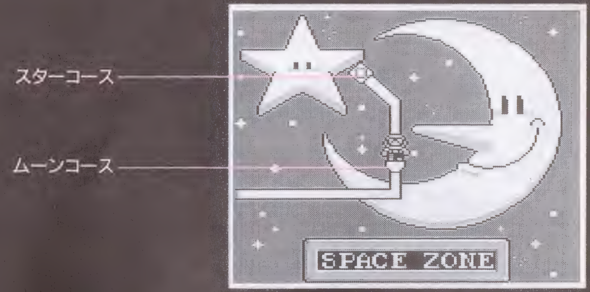


ひみつのコース1 (→P.100) への行き方

ひみつのコース1の入口は、木のみきコースのマップ右上にある。行き方は、バニーマリオの状態で左の画面から右側にジャンプし、そこからしばらく空を飛んでいけばOKだ。

SPACE ZONE

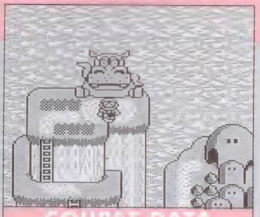
スペースゾーン



TO SPACE ZONE

しゃぼん玉コース

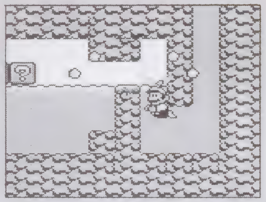
シャボンに包まれ、天までのぼれ! 勇者ヒポポンの像が、マリオの勇気をたたえてくれる。ここをこえれば舞台は上へ…。



COURSE DATA		
A	フィールドタイプ	空中+水中面
B	かくれ面の数	なし
C	むずかしさ	★★☆☆☆
D	主な敵キャラ	ウニボー

シャボンマリオで空を飛ぶ。無理は禁物だ

しゃぼん玉コース最大の特徴は、空を自由に飛べるようになるシャボンが登場することだ。ただクリアするだけなら、一番高くまい上がって右に進むだけでOK。コインを取ろうとしてトリウオやウニボーに当たるようではまだまだ。ふたつあるゴールは上が正解。シャボンを使うのはお約束だ。

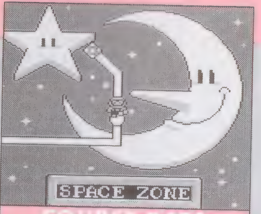


↑左下にある2個の1UPを取るには、最初にファイアでブロックをこわす必要がある。

SPACE ZONE 1

ムーンコース

宇宙へ旅立つマリオ、舞台はついに月世界へ!! 初めての宇宙旅行を体験し、マリオはいまとっても"HAPPY"な気分!?

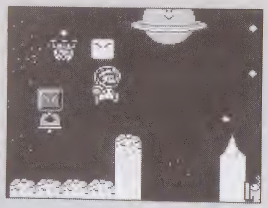


COURSE DATA

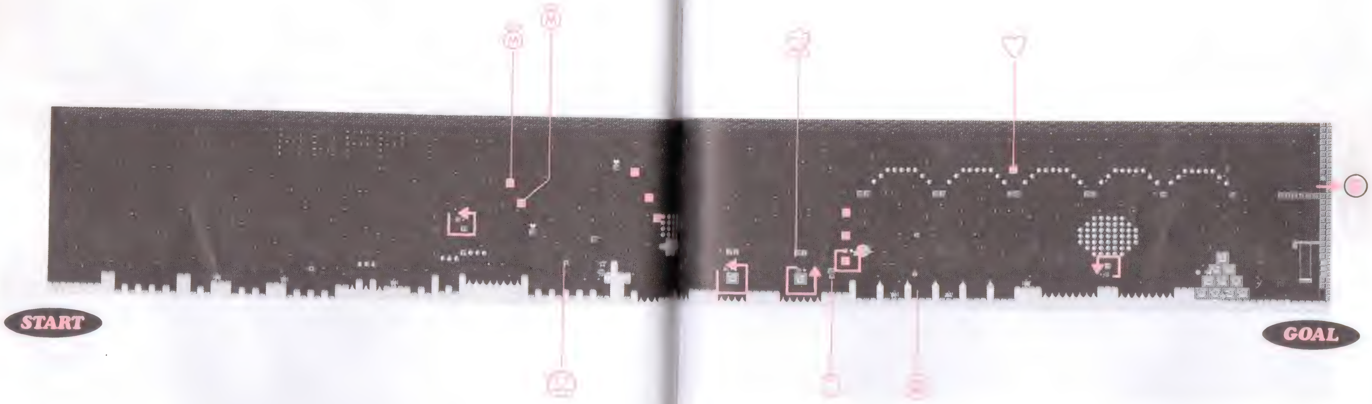
A	フィールドタイプ	月面
B	かくれ面の数	なし
C	むずかしさ	★★★☆☆
D	主な敵キャラ	ポロ

バニーマリオの滑空ワザが使えない特殊なコース

ムーンコースは、ジャンプ中のマリオの動きがふだんと違う。1ブロックぶんジャンプ力が上がるだけでなく、動きがとてもスローモーになるので、操作になれないと最初は苦戦することだろう。また、月面はふれると痛いトゲトゲだらけ。なれないうちは、むやみに飛ばないほうがいいぞ。



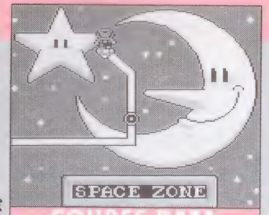
↑かくれブロックを使えば、さらにこんなひみつのルートもある。マップを見て調べよう。



SPACE ZONE 2

スターコース

ふんわりふわふわ、無重力。きらめく星をながめつつ、宇宙旅行を楽しもう。宿命のライバル(?)とのリターンマッチ！



COURSE DATA

A	フィールドタイプ	宇宙面(強制)
B	かくれ面の数	なし
C	むずかしさ	★★★☆☆
D	主な敵キャラ	スターズ

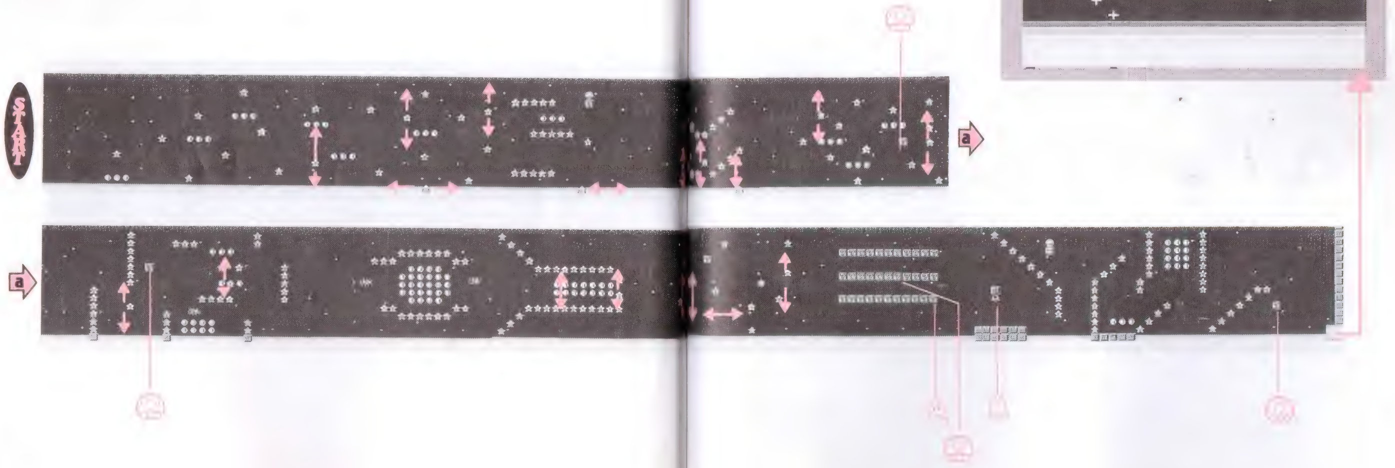
星を越えてゆこ〜よ

強制スクロール面なので、とにかく画面の左はじでブロックにはさまれることだけはないようにしたい。画面の中央で小さく上下に星をよけて進むのがコツだ。スターズの動きにも注意。

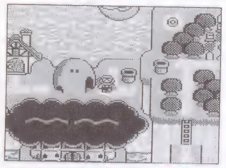
ボスキャラ攻略ガイド②

タタンガ

前作の大ボスタタンガは、「2」でも登場。タタンガの花火弾を中央で爆発させるようにさそい出し(マリオを画面中央に位置させておく)、近づいてきたところをふむ。これで倒せるぞ。

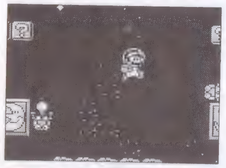


しゃぼん玉コースのゴールを間違えると…



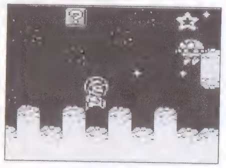
スペースゾーンは、マリオランドの北西にあるヒポポン山のしゃぼん玉コースからしか行けないようになっている。ただしこのコース、ニセのゴールがあることに注意したい。間違ったゴールに入ると、左の場所に飛ばされてしまうぞ。

ムーンコースはジャンプ力がアップ!!



ムーンコースは地上とくらべるとマリオの動きがかなり変わってくる。なかでも違うのが、ジャンプ中の動きだ。全体にマリオのアクションがスローモーになるほか、ジャンプ力が通常より1ブロックぶんアップする。

Bダッシュでも1ブロックのすき間は渡れない



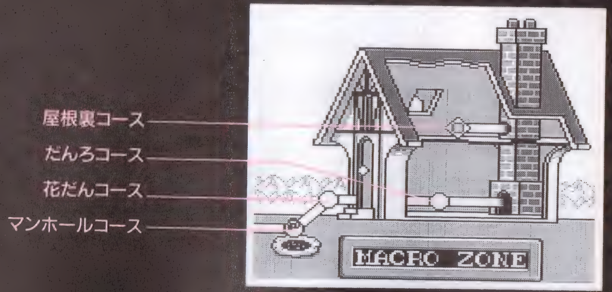
マリオのアクションで有名なBダッシュ（Bボタンを押しっぱなしにして歩くとダッシュするワザ)。ふだんなら、このワザを使えば1ブロックぶんのすき間を無視して走ることができた。スペースゾーンではこのワザは使えないぞ。

ひみつのコース2（→P.100）への行き方

ひみつのコース1の入口は、ムーンコースのマップ右上にある。この入口の行き方は、コースなかばにかくれているブロックを足場にして、上空のルートを突き進むというのがポイントだ。

MACRO ZONE

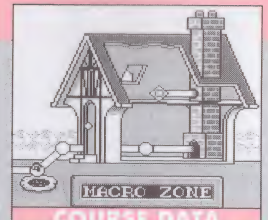
マクロゾーン



MACRO ZONE 1

マンホールコース

下水の流れる排水管。すでに見なれた風景も、小さくなったマリオにはすべてが別世界。小さな小さな"大"冒険がはじまる!

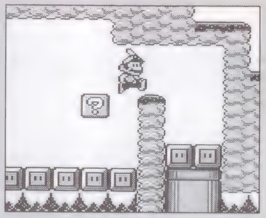


COURSE DATA

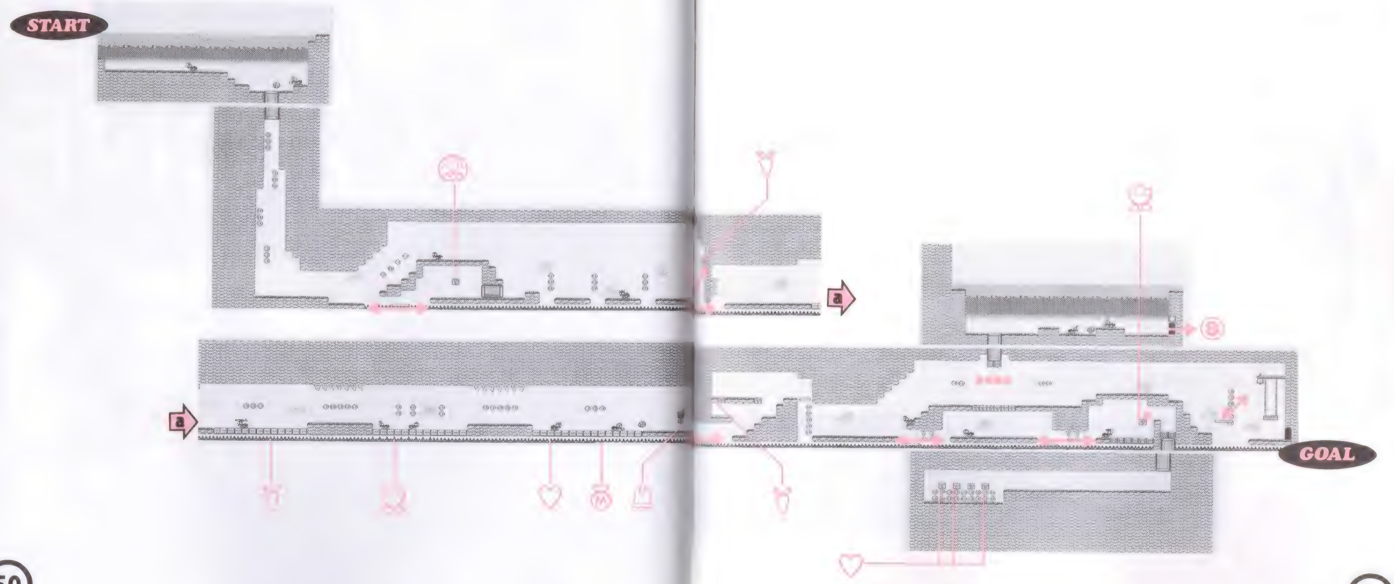
A	フィールドタイプ	ダンジョン
B	かくれ面の数	ひとつ
C	むずかしさ	★★★☆☆
D	主な敵キャラ	アントット

危険な下水道はバニーでGOGO!

このコースは、下水にうかぶ板にのって移動するときがポイント。マリオが大きくなっていると、しゃがまないと通れないところがいくつかある。万が一のことを考えて、空中で一時停止できるバニーマリオになっておくのも手だ。ふみつけようとするとトゲを出すチクントにも注意すること。



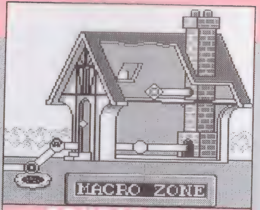
↑ファイアマリオの姿で?ブロックにのり、Bダッシュ。かくれ面のある土管へ行ける。



MACRO ZONE・2

花だんコース

花だんに植えられた一輪の花…ならぬ、ファイアパックン&パックンフラワー。だ、だれがこんなヤツラを育ててるんだ?

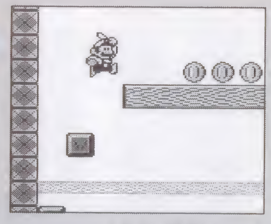


COURSE DATA

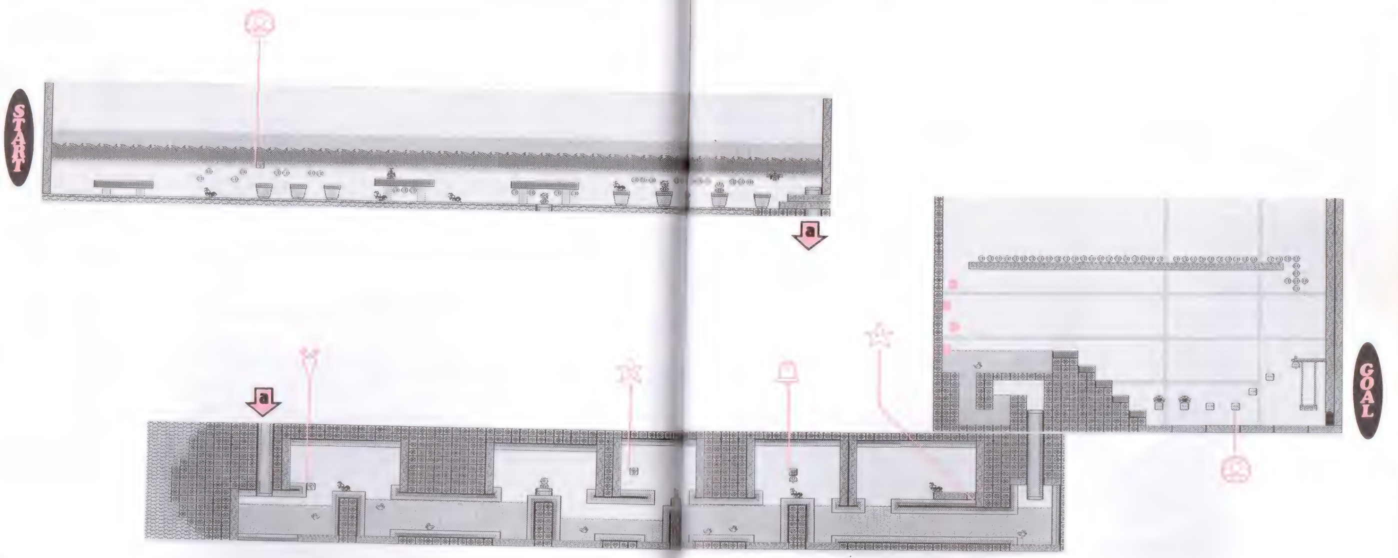
A	フィールドタイプ	地上+水中面
B	かくれ面の数	なし
C	むずかしさ	★★★☆☆
D	主な敵キャラ	パックンフラワー

ファイアマリオで火の玉アタック!

いたるところにパックンが登場するこのコースは、ファイアマリオでつき進むのが一番ラク。パックンを簡単にやっつけることができるし、水のなかでもファイアを撃っていればガンガン進めるからだ。ふみつけようとするとにげ出すキャラ、B・フライもファイアでなら倒すことができる。



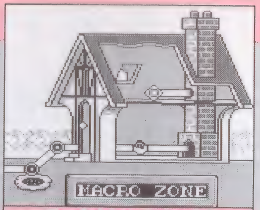
↑最後の部屋にはかくれルートがある。ここも大量のコインを取れるうれしい場所だ。



MACRO ZONE 3

だんろコース

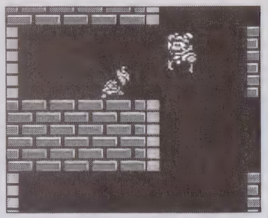
ノコノコ、クリボー、パックンフラワー。おなじみのキャラたちが、このコースにせいぞろい。マリオもなんだかうれしそう?



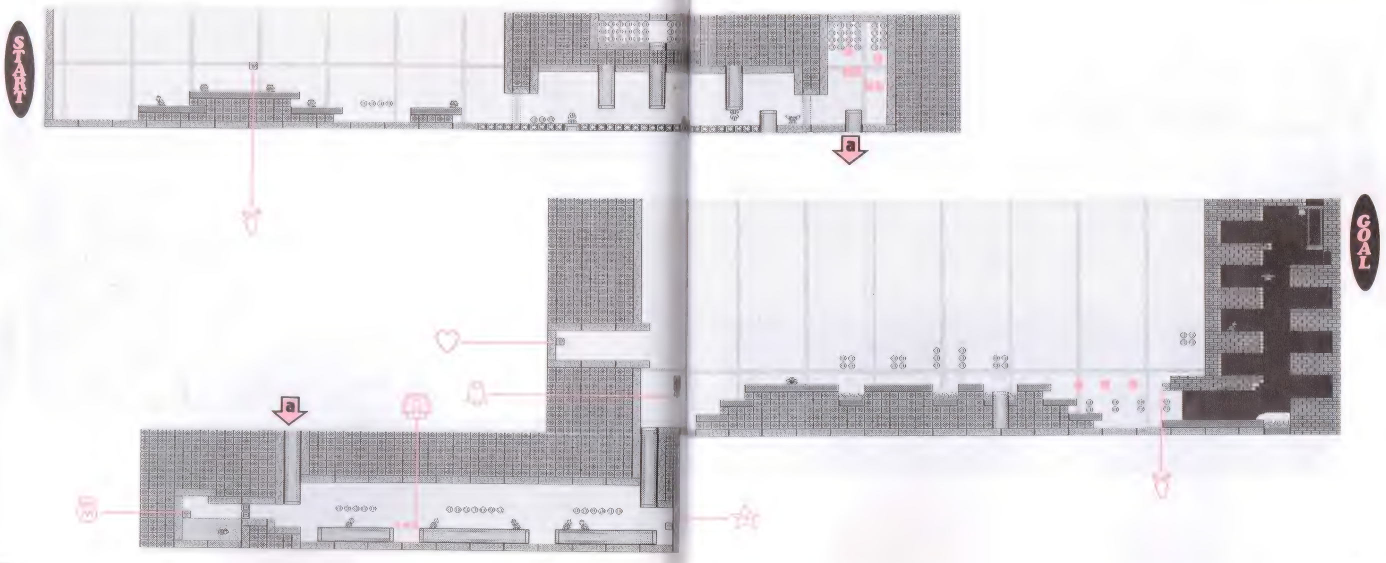
COURSE DATA		
A	フィールドタイプ	ダンジョン
B	かくれ面の数	なし
C	むずかしさ	★★☆☆☆
D	主な敵キャラ	ノコノコ

マップ内にしかけられた さまざまなワナを見ぬけ

初登場の矢印ブロックはキケンなワナ。マリオが上にのると、矢印の向いた方向へどんどん流されてしまうのだ。ノコノコがたくさんいる部屋は、横になった3本の土管の中を一気にくぐり抜けるのが安全なルートだ。部屋の最後にあるかくれスターを使えば、連続1UPだって狙えるぞ。

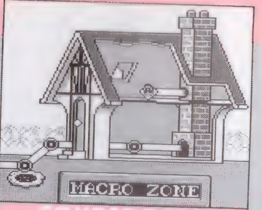


↑ゴール直前はBダッシュをかけてハイジャンプで登ろう。着地先に敵がいるときもある。



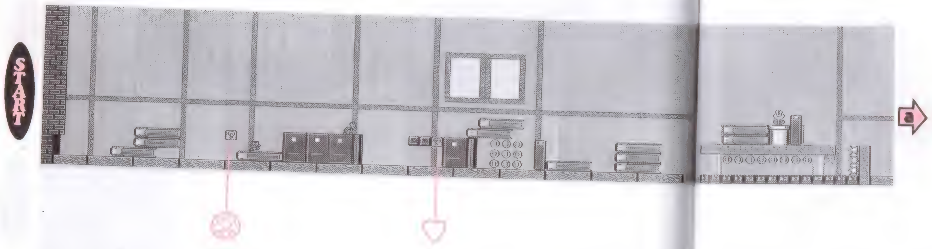
屋根裏コース

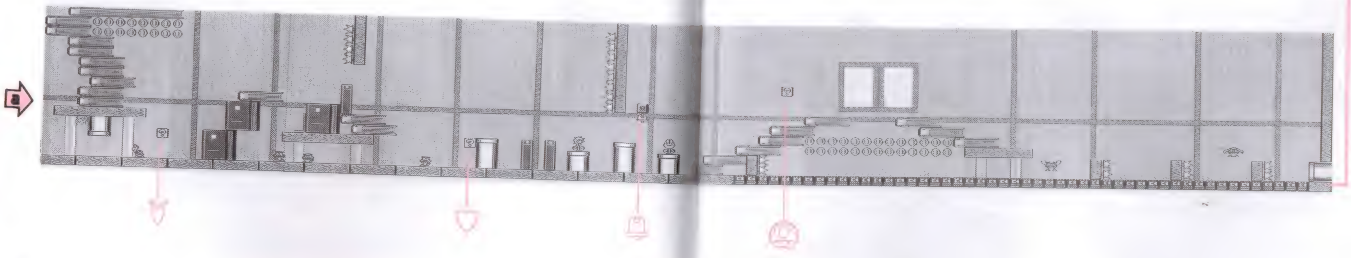
ふだんは静かな屋根裏部屋も、マリオが来ると何かが起こる。うず高くつまれた本の山の向こうに目的の金貨は眠っている！



COURSE DATA

A	フィールドタイプ	地上面
B	かくれ面の数	なし
C	むずかしさ	★★★★☆
D	主な敵キャラ	ケイプ





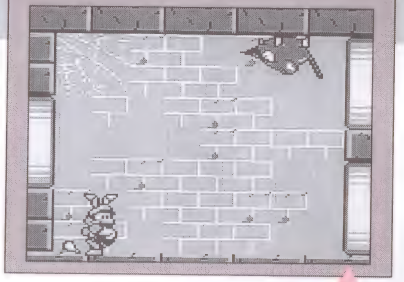
ハート泥棒ケイプはどこ？

動く床（ベルトコンベア）は要注意。動く床の先には、必ずといっていいほどトゲトゲが待っているので、むやみに動かないほうがいい。また、バニーマリオの空中移動は前方をよく確認して。

ボスキャラ攻略ガイド③

リッキー

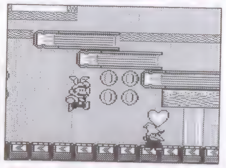
リッキーが現れる画面の反対側にマリオをよせ、向かってきたところを小ジャンプでかわしつつふむ。これが基本の攻撃パターンだ。カベをよじ登りはじめたら、画面の左側ににげれば大丈夫。



スピンジャンプで下のブロックをこわすと……

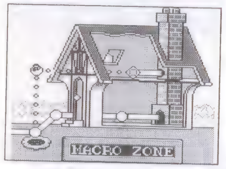
ジャンプ中に十字ボタンの下を押すと、マリオがクルクルとスピンをはじめる。これがマリオの新ワザ、スピンジャンプだ。このスピンジャンプを使えば、真下のブロックをこわすことができる。なかにはアイテムがとれる場所もある。

ケイプから1UPハートを取り返せ!

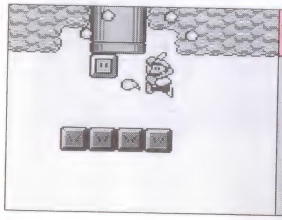


屋根裏コースにしか登場しない敵キャラ、ケイプ。ケイプはマリオが出した1UPハートを横取りしようとするイヤな敵キャラ。ファイアやふみつけで倒せる相手ではないので、出現場所を覚えて早めにつかまえてしまうのが一番だ。

ひみつのコースを通れば近道ができる!



マクロゾーンにあるひみつのコースは、他のひみつのコースと大きく違う点がひとつある。それは、ココを使えば残り3つのコースをクリアしなくてもボスと戦うことができるようになっているということだ。最短クリアをめざせ!!

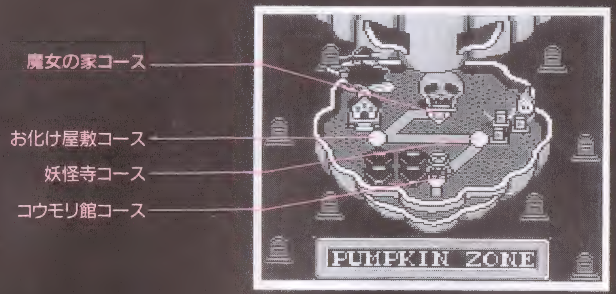


ひみつのコース3(→P.100)への行き方

ひみつのコース3の入口は、マンホールコースの中盤にある。4つのかくれブロックを出現させ、ファイアマリオのファイア攻撃で土管をおおっているブロックをこわすというのがポイント。

PUMPKIN ZONE

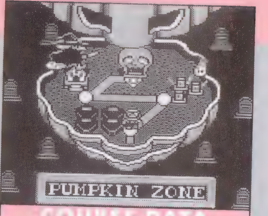
※パンプキンゾーン



PUMPKIN ZONE 1

コウモリ館コース

マリオランドに人々が住みはじめる前から、そこに建っていた西洋館。数百年もの昔から住んでいる館の主人の正体は？

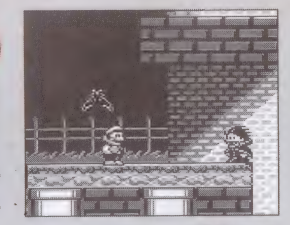


COURSE DATA

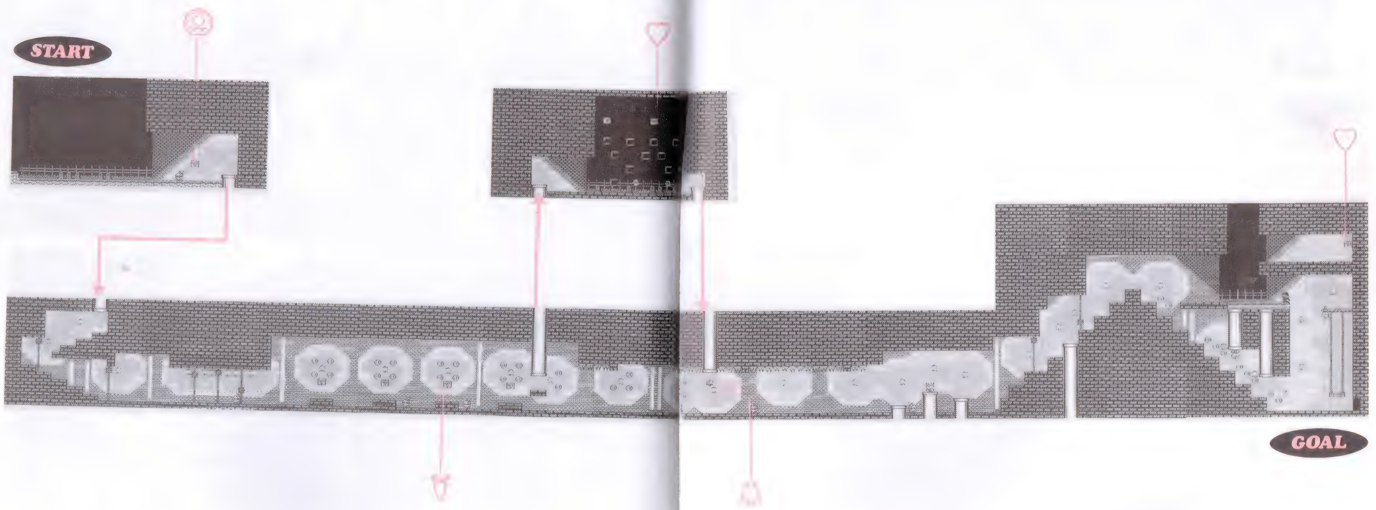
A	フィールドタイプ	地中面
B	かくれ面の数	ひとつ
C	むずかしさ	★★★☆☆
D	主な敵キャラ	J・ソン

館の主人はカワイイと いう、もっぱらのウワサ

マスクをかぶったJ・ソン（本当はクリボーではないかという話も……）を倒し、土管をつたって館内に進入。コース中盤からルートはふたつに分かれている。上ルートは点滅するブロックとなつかしいテレサ、下ルートはトゲックが登場。テレサは今までどおり後ろ姿を見せると追っかけてくる。



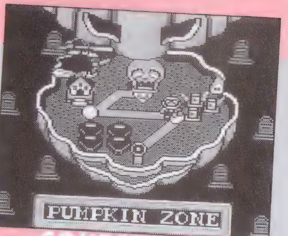
↑コースの最後にいるクロキュラは、ミニキュラを飛ばして攻撃。2段ジャンプで倒そう。



PUMPKIN ZONE・2

妖怪寺コース

ヒュードロドロドロ……。妖怪寺は、オリエンタルなお化けだらけの肝だめしコース。われらがマリオもちょっとドキドキ!?

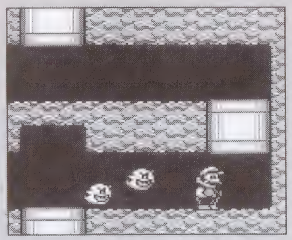


COURSE DATA

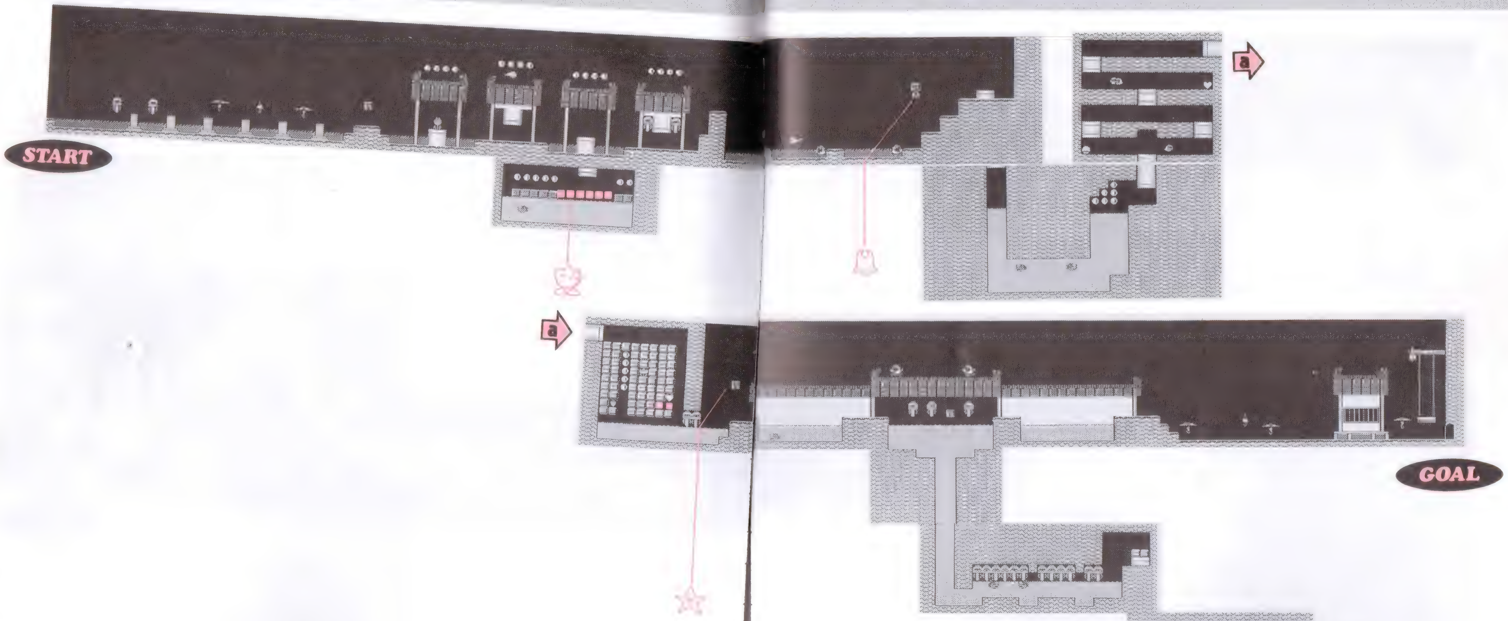
A	フィールドタイプ	地上面
B	かくれ面の数	2つ
C	むずかしさ	★★★☆☆
D	主な敵キャラ	カラカラ

お寺の内部は謎だらけ 秘密のルートもあるぞ

妖怪寺に登場するお化けたちは、どれもマリオにとってはイヤなキャラばかり。特に左右に大きく動きながらおりてくるカラカラ、一つ目小僧のキョロロは、ファイアマリオ以外のときは無理に倒そうと思わないほうがいい。コース後半にある1UPは、左からブロックをたたけば簡単に取れる。



↑ここのテレサはしっかり誘導しないと追いつめられてしまう。左まわりに進むのがコツ。



お化け屋敷コース

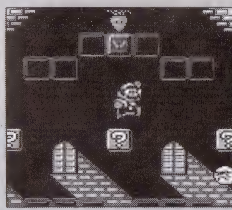
闇のなかでひそめく影、人里はなれた島の奥にポツリと建つ謎の屋敷。えたいの知れない敵がマリオを待ちうける!

COURSE DATA

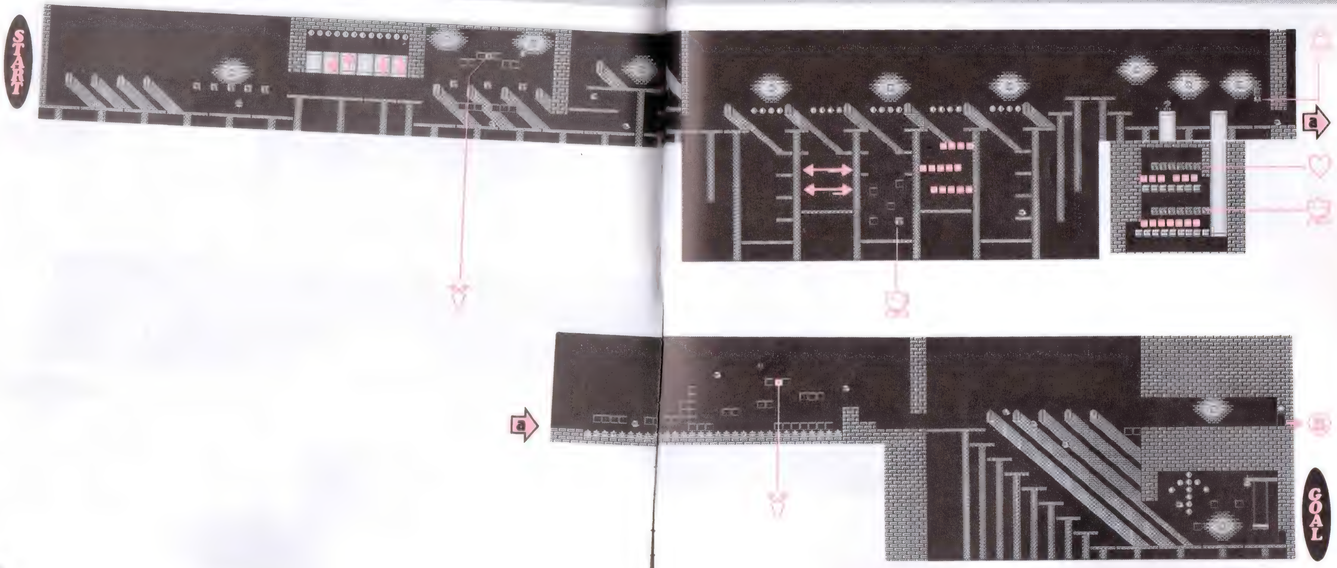
A	フィールドタイプ	地中面
B	かくれ面の数	1つ
C	むずかしさ	★★★☆☆
D	主な敵キャラ	テレクリボー

あの世の世界の住人(?)、テレクリボーと御対面

やけにのどかなBGMで始まるお化け屋敷は、はずかしがり屋のテレサたちの住み家。マリオランドでは、この屋敷に新しい住人が加わっている。クリボーのお化け、テレクリボーだ。見た目はフラフラと動いてかわいいヤツだけど、ふみつけやファイアがまったくきかないかなりの強敵だ。



↑点滅するブロックは、足場をしっかり確認すること。テレサに道をふさがれないようにね。



PUMPKIN ZONE ④

魔女の家コース

「けっけっけ、とうとうやってきたか……」水晶玉にうつるマリオをながめ、不敵な笑いをうかべる魔女。金貨はどこだ!?

COURSE DATA

A	フィールドタイプ	ダンジョン
B	かくれ面の数	2つ
C	むずかしさ	★★★☆☆
D	主な敵キャラ	ピック

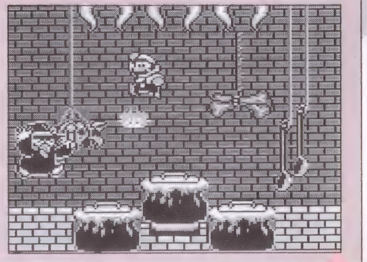
レレレのダンス に見とれるな！

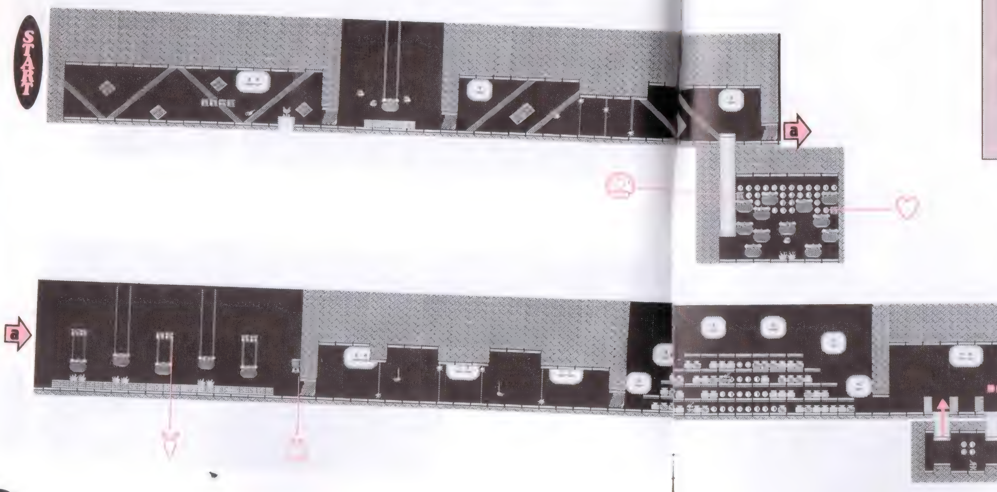
魔女の家コースもテレサの誘導がポイントとなる。テレサをマリオの近くまでひきつけておく、という基本パターンを忘れないようにしよう。トーサンボール、レレレのダブル攻撃も注意。

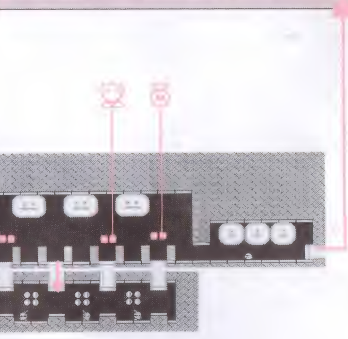
ボスキャラ攻略ガイド④

サバーサ

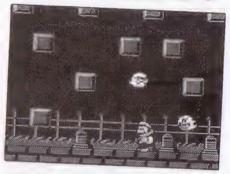
画面の左右どちらかに突然現れ、炎の呪文をとなえるサバーサ。この炎が3つのツボのどこかにつくと、ツボのふたが飛び上がるので注意。サバーサが現れた瞬間に、ジャンプでふみつけよう。





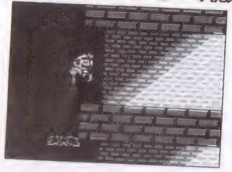


テレサを誘導するコツを覚えよう



パンプキンゾーンに登場するテレサは、マリオが後ろ姿を見せると近づいてくるという変わった敵キャラだ。追いつめられてしまうと逃げることができなくなるので、テレサを別の場所におびきよせるといった誘導テクを学ぼう。

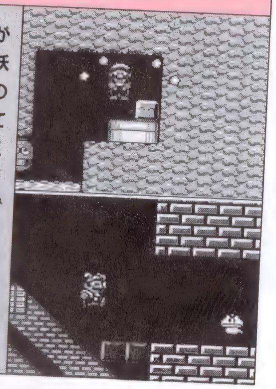
タイミングよく敵の上にのれば2段ジャンプ!



Aボタンでジャンプ、これはマリオアクションの基本だ。そこで次に、Aボタンを押した状態で敵をふんでみよう。きちんとふみこむことができれば、マリオはさらに高くジャンプする。これが2段ジャンプ。ぜひマスターしよう!

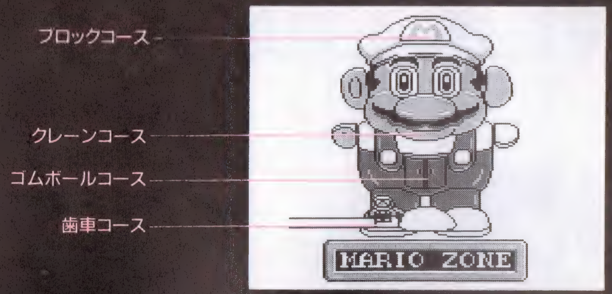
ひみつのコース4、5(→P.100)への行き方

パンプキンゾーンには、ひみつのコースがふたつもかくされている。ひとつめは、妖怪寺コースから行くことができるひみつのコース4。池の奥深くに入口が用意されてた土管をスピンジャンプでこわせば、行くことができる(つまり、バニーマリオやノーマルマリオのようなスピンジャンプのできないマリオだとダメなのだ)。また、ふたつめはお化け屋敷コースから行くことができるひみつのコース5。これはひみつのコース1同様、バニーマリオの状態で空から飛んで行くパターンが有効だ。



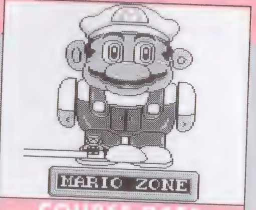
MARIO ZONE

※マリオゾーン



MARIO ZONE 1

歯車コース

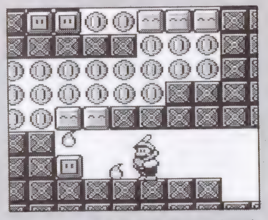


ギリギリ、ガッタン。ブリキのマリオ人形のなかで、巨大な歯車やシャフトが休みなく動き続ける。はさまれたらアウトだ！

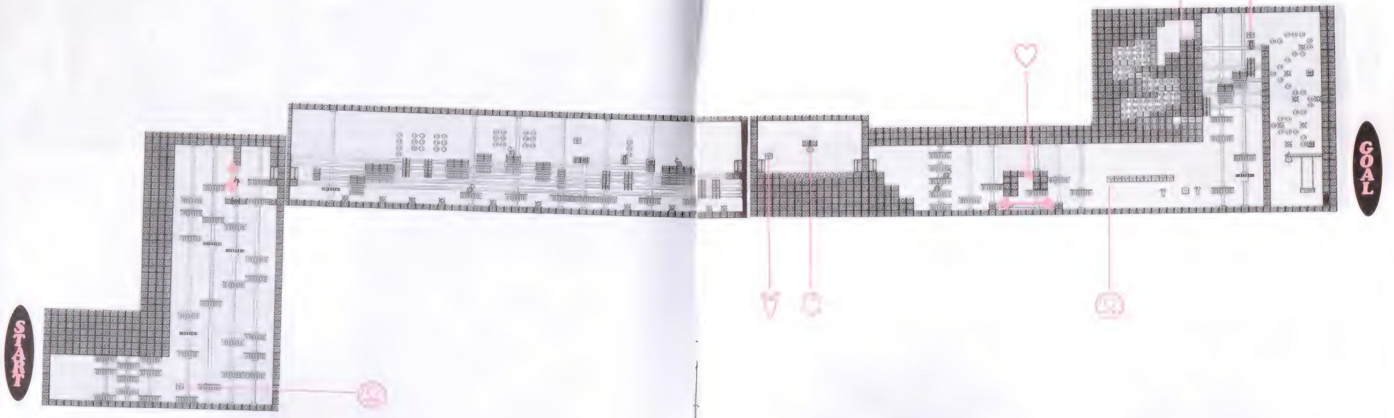
COURSE DATA		
A	フィールドタイプ	ダンジョン
B	かくれ面の数	なし
C	むずかしさ	★★★☆☆
D	主な敵キャラ	ヤシチ

危険と楽しさがとなり合わせのコース

コース名からもわかるように、ここは歯車から歯車へ飛びうつっていくのが大まかな流れとなっている。ここで注意したいのが、回っている歯車にのったとき。ここにマリオがのると回転方向に流され、ついには歯車から落ちてしまう。地面に落ちないように、ジャンプで上のルートを進もう。

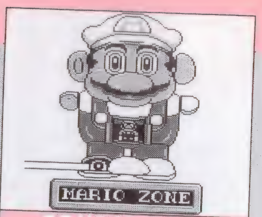


↑ファイアマリオのままでゴール手前のコイン部屋まで来れば、中に入ることができる。



ゴムボールコース

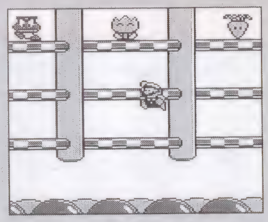
床いっぱいにしきつめられたゴムボール。マリオの旅もいよいよ中盤。このへんで曲芸師マリオのワザを披露してはいかが？



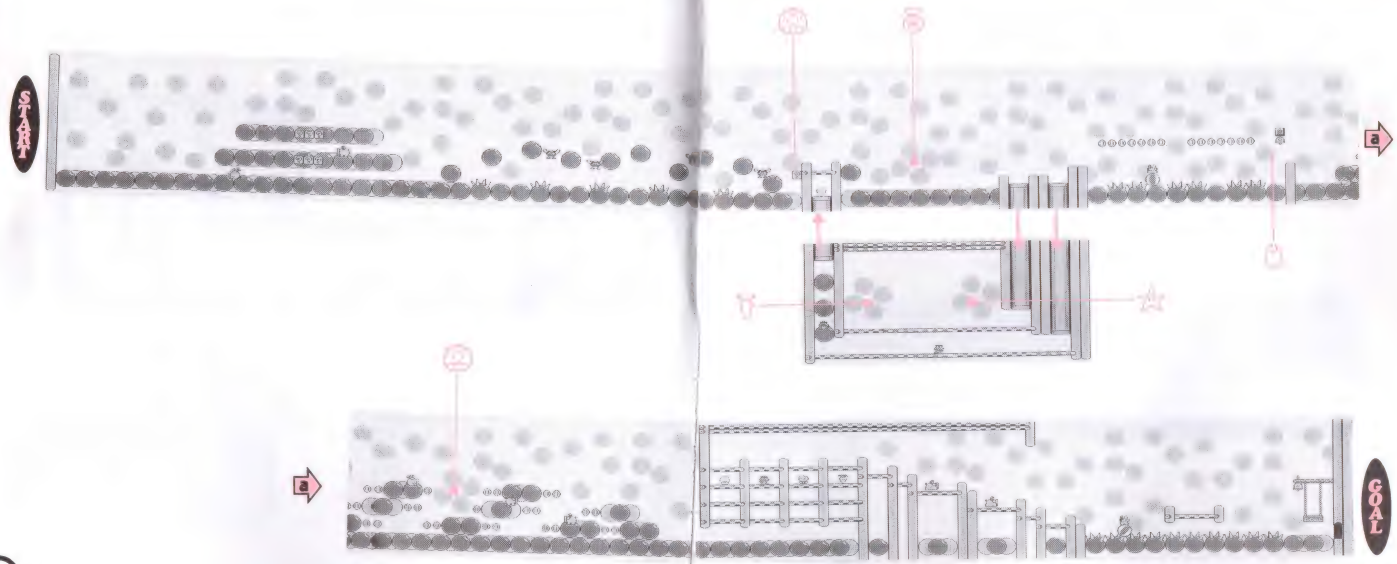
COURSE DATA		
A	フィールドタイプ	地上面
B	かくれ面の数	1つ
C	むずかしさ	★★☆☆☆
D	主な敵キャラ	ボムボム 2

タマ乗りマリオで コロコロ進め

ゴムボールコースで意外な強敵となるのが、ボムボム3だろう。トゲのついたゴムボールが床のあちこちにあるので、見た目以上に足場は不安定。パタクリボーの集団をよけつつ、宙にういたゴムボールをとんでいくのは至難のワザだ。タマノリプーを倒し、トゲトゲをタマのりでクリアしよう。



↑真上に上るルートは4つ。どのルートを通ればどんなパワーアップがあるかを覚えよう。



MARIO ZONE 3

クレーンコース

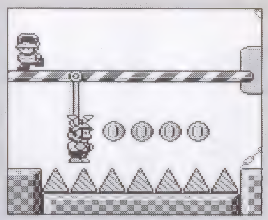
巨大なクレーンで、おもちゃのようにつり上げられるマリオ。無数の砲台から撃ち出されるキラーの猛攻をかわしきれるか!?

COURSE DATA

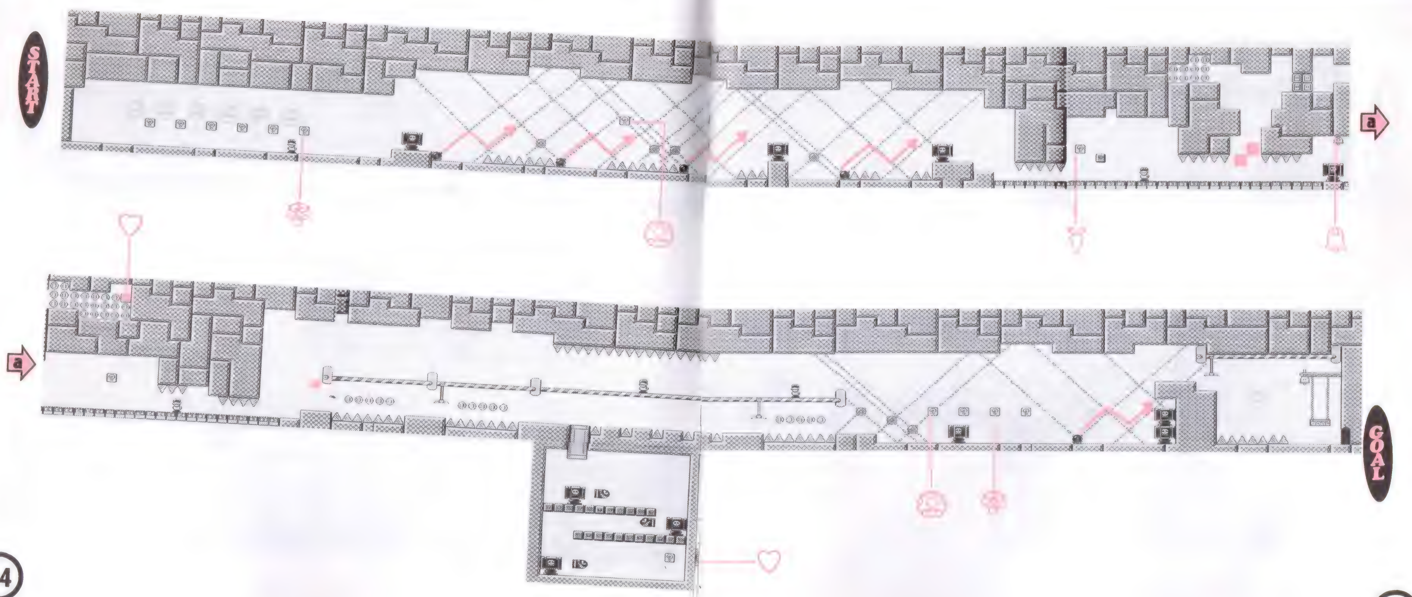
A	フィールドタイプ	ダンジョン
B	かくれ面の数	1つ
C	むずかしさ	★★★★☆
D	主な敵キャラ	キラー

クレーンゲームのマリオ人形そのもの?

?ブロックにひそんでいるピロロンは、スピンジャンプで上から?ブロックをたたきさえしなければ普通にふんで倒せる。問題は、砲台から撃ち出されるキラーの連続攻撃だろう。エスカタマにのっているとき、マリオはあまり身動きがとれない状態にある。ここでキラーをよけるのはひと苦労だ。



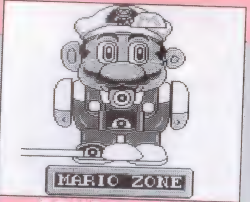
↑マリオがクレーンにつかまっている間は、へたに動かないで。下のトゲトゲに落ちるぞ。



MARIO ZONE ◁4

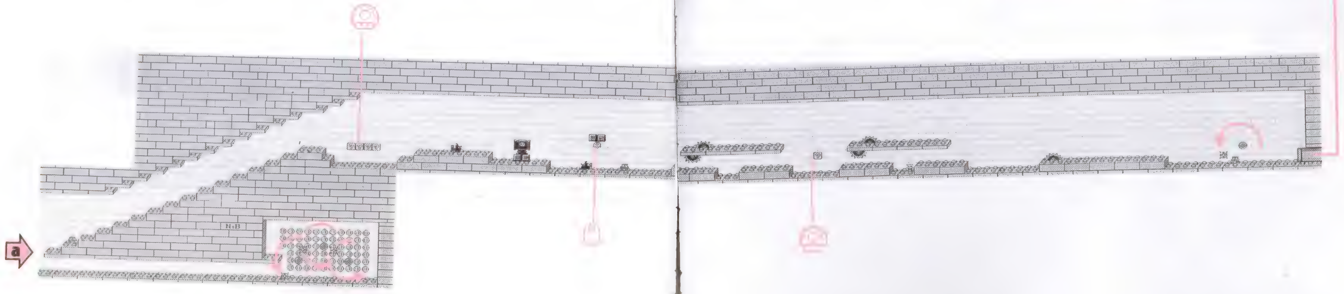
ブロックコース

マリオゾーン最後の舞台は、おもちゃのブロックで組み上げられた子供たちの世界。この先に3匹の子豚たちが待っている！



COURSE DATA

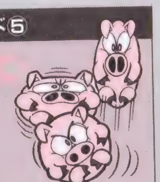
A	フィールドタイプ	ダンジョン
B	かくれ面の数	なし
C	むずかしさ	★★★☆☆
D	主な敵キャラ	グルグリ



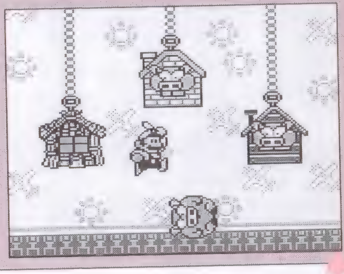
巨大なおもちゃ箱に潜入!!

最初の敵のグルグリは、地上すれすれを回っているためマリオがしゃがんでも当たってしまう。グルグリを追いかけるよう動いてかわそう。ワキリはBダッシュジャンプでかわすこと。

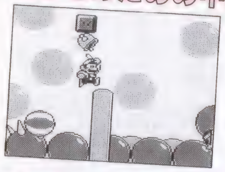
ボスキャラ攻略ガイド⑤



マリオゾーンのボスは3匹。末っ子のブーロは左右にゴロゴロ転がるだけだが、ブーチョ・ブーポンになるとジャンプする上下の動きが次第に速くなる。ふみつけるタイミングがすべてだ！

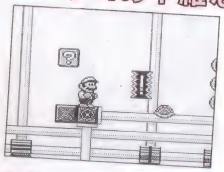


もしものための中間ベル、鳴らして損はない



各コースに必ずひとつだけ置かれている中間ベル。このベルを鳴らしておけば、このコース内で1ミスになった場合でもふたたびベルを鳴らした地点から再スタートできる。冒険を続けるうえでの保険なので、見かけたら鳴らそう。

ノコノコの甲羅ならヤシチ・タテノコも一撃!!

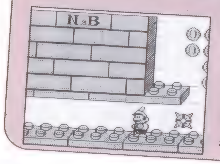


ふみつけやファイアで倒せない敵キャラでも、じつはある方法を使えば簡単に倒すことができてしまう。一度ふんだノコノコの甲羅を持って(Bボタンを押しっぱなし)、それをヤシチにぶつけてみよう。なんと一発で倒せちゃうぞ!

ビロロンの出るブロックに気をつけろ

クレーンコースに登場するビロロンは、ブロックにかくれている敵キャラだ。スピンジャンプはブロックを上からたたける便利なワザだけど、こういった取りたくないモノまで取ることもある。?ブロックの中身は事前に調べておこう。

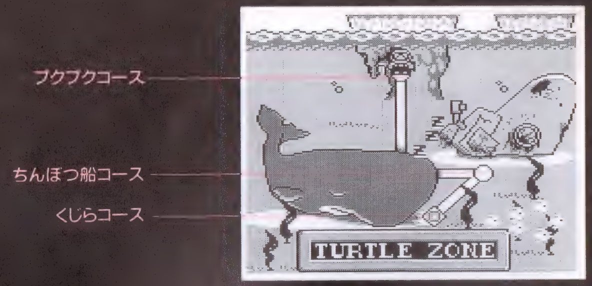
ブロックコースにある"N & B"の意味は?



マリオゾーンにはひみつのコースがない。そこでここでは、ちょっとした話をひとつ紹介しよう。ブロックコースを冒険中、そのなかに"N&B"と書かれたブロックがひとつだけあることに気づいただろうか? じつはこれ、その昔任天堂が発売していたおもちゃのブロックの商品名なのだ(昭和45年に発売)。

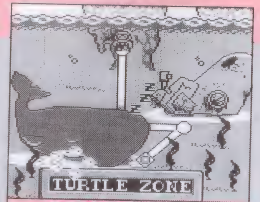
TURTLE ZONE

※タートルゾーン



プクプクコース

プクプクたちがかくれ住む、マリオランド南東の小島の浅瀬。大ノコノコに守られた、自然の要塞にアクアマリオがいどむ！

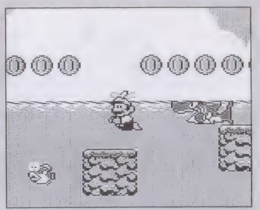


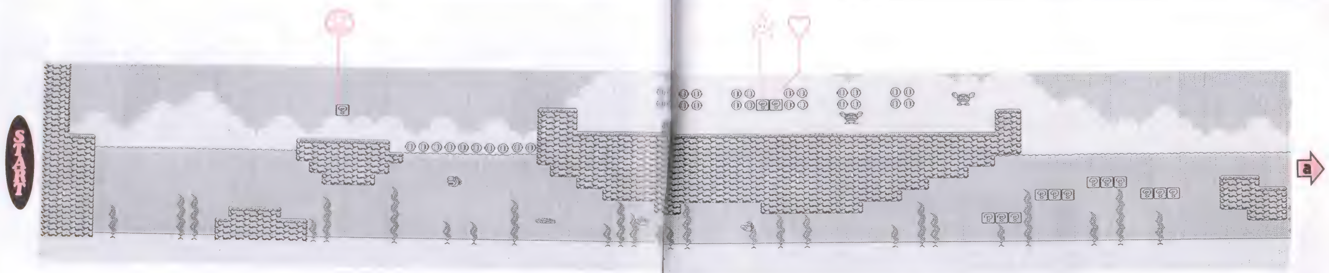
COURSE DATA

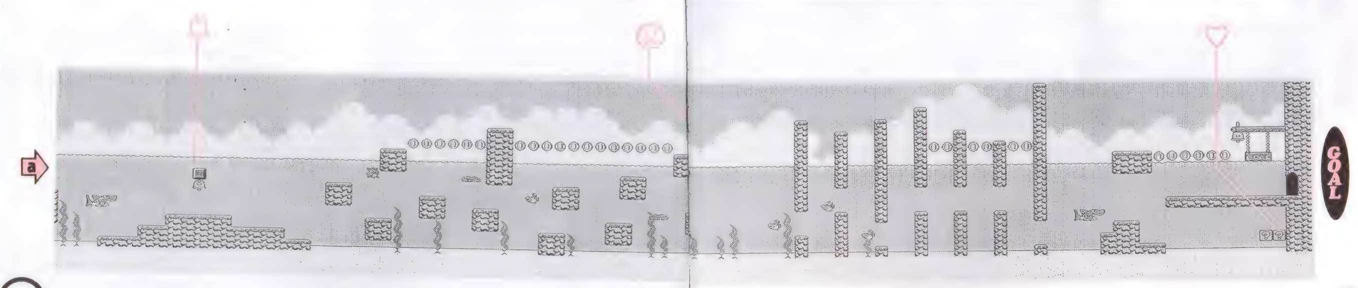
A	フィールドタイプ	水中面
B	かくれ面の数	なし
C	むずかしさ	★★★☆☆
D	主な敵キャラ	プクプク

気分はもうプクプク。海中遊泳を楽しもう

タートルゾーンは、その舞台のほとんどが海のなかという、いっぷう変わったエリア。水の中はふみつけ攻撃ができないので、ファイアマリオ状態のとき以外はひたすらにげるしかない。とにかく最初はアクアマリオの操作に慣れよう。バニーマリオなら、空を飛んでいるだけでクリアできるぞ。


↑ファイアでも倒せない強敵・ジョー。マリオがいると突然ダッシュしてよってくるぞ。

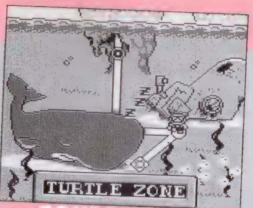




TURTLE ZONE・2

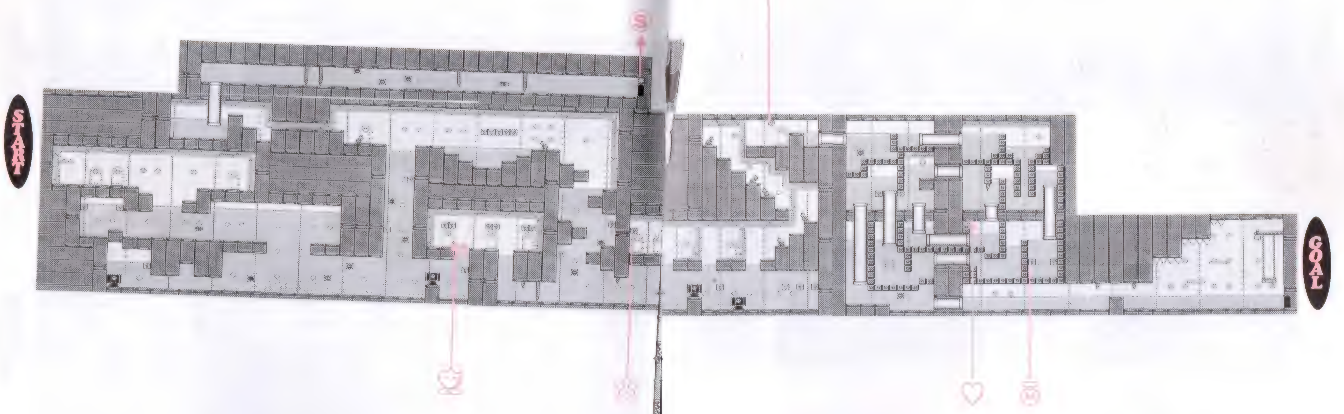
ちんぼつ船コース

海底の奥深くに眠るちんぼつ船。迷宮のように入り組んだ、ワナだらけの潜水艦内部からマリオは脱出できるのだろうか!?



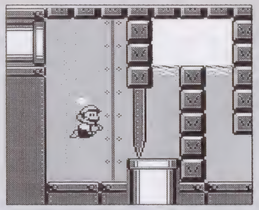
COURSE DATA

A	フィールドタイプ	水中面
B	かくれ面の数	1つ
C	むずかしさ	★★★★★
D	主な敵キャラ	ジョー



マリオランド中1、2をあらそう難コース！

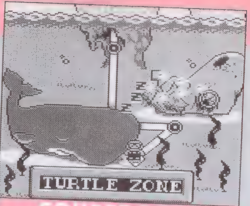
ちんぼつ船コースに登場する敵キャラは、ジョー、ホネボーン、ウニボーといったファイアのきかない強敵ばかり。さらにコース内部も複雑に入り組んでいるので、動きの鈍いアクアマリオでクリアするのはかなり大変だ。正しいルートは一方通行になっている。キラーの出現場所も覚えておこう。



↑コースの後半は複雑な迷路。カベから突然飛び出すヤリは引っこんだ直後に通りぬけろ。

くじらコース

タートルゾーンの最終コース、くじらにのみこまれてしまったマリオの運命は……？ 金貨をめぐり、パコ&ポコと対決だ!!



COURSE DATA

A	フィールドタイプ	ダンジョン
B	かくれ面の数	なし
C	むずかしさ	★★★★☆
D	主な敵キャラ	アクアクリボー

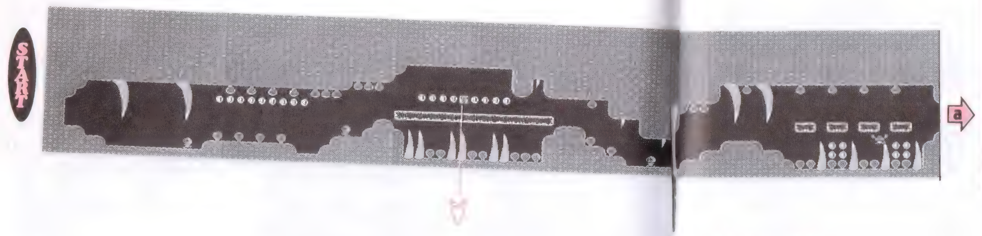
最初はバニー、後半ファイア!!

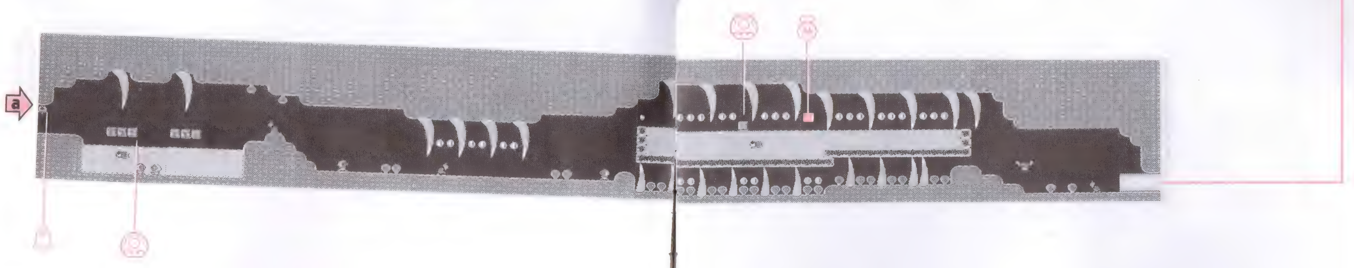
このコースの特徴は、マリオの動きが鈍くなるくじらの油(?)の部分。ここをうまく利用し、ろっこつにふれないように進んでいこう。コースのなかばにある、とびだすホネに要注意。

ボスキャラ攻略ガイド⑥

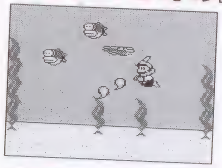
パコ&ポコ

子ダコのポコを上下の動きでかわし、ファイアで攻撃するのが基本パターン。他のマリオのときはパコが画面下におりてきたところを見はからいながら近づき、上からふみつける。これでOK。



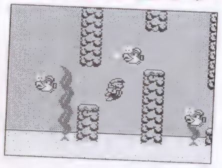


アクアマリオの動きは地上とは全然違う



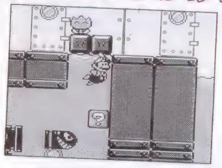
スペースマリオほどではないが、水中でのマリオの操作も慣れるまではかなり難しい。Bダッシュが使えないのはもちろんだけど、ふみつけ攻撃もまったくできないからだ。水のなかでは"敵の攻撃をいかによけるか"に徹しよう。

水のなかはファイアマリオの状態がベスト

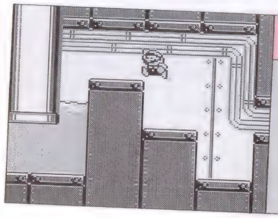


ファイアマリオなら、水のなかでも敵にファイア攻撃をすることができる。つまり、ふみつけ攻撃ができないアクアマリオでもファイアフラワーさえ取ればなんとかなるということなのだ。もちろん、倒せない敵がいることも忘れずに。

コースにしかけられたワナ。場所を覚えろ



タートルゾーンは他のゾーンにくらべ、難易度がやや高めに設定されている。とくにちんぼつ船コースはマップが迷路のように複雑なうえに、さまざまなしかけやワナがいっぱい。コースマップを見て、自分なりのルートを組み立てよう。

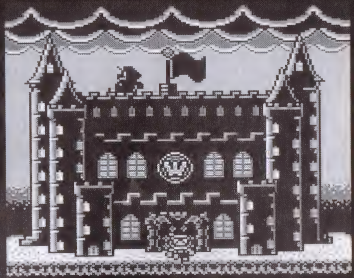


ひみつのコース６（→P.100）への行き方

ひみつのコース６の入口は、ちんぼつ船コースのスタート地点からすぐ右上にある土管。ただこの土管に入るには、ノーマルマリオじゃないと通れない細い道があったり、かなり寄り道をしないとたどり着けないような場所が多い。

WARIO CASTLE

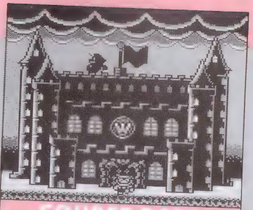
※ワリオ城



WARIO CASTLE

ワリオ城内

6つの金貨をすべてそろえ、ついにワリオ城の扉の封印を解いたマリオ。冒険のクライマックス、最後の戦いのときがきた!!

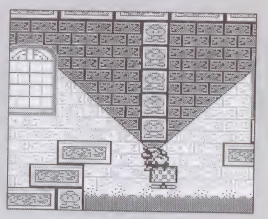


COURSE DATA

A	フィールドタイプ	ダンジョン
B	かくれ面の数	なし
C	むずかしさ	★★★★★
D	主な敵キャラ	フリゾーほか

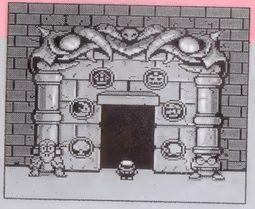
ジャンプ&ダッシュ！ 城内は危険がいっぱいだ

ワリオ城は、全コース中で一番マップが長い上途中の中間ベルがまったくない難コース。一度でもミスすると、最初からやり直しになってしまうのがキツイ。前半のポイントは、左右に振り子運動を繰り返すフリゾー、大小のファイアパックンが出すファイアのかわし方。小ジャンプが有効だ。



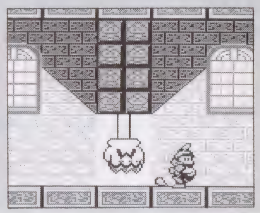
↑プロペラで左右に移動するブロックは、マリオをしゃがませないと溶岩に落ちてしまう。

WARIO CASTLE

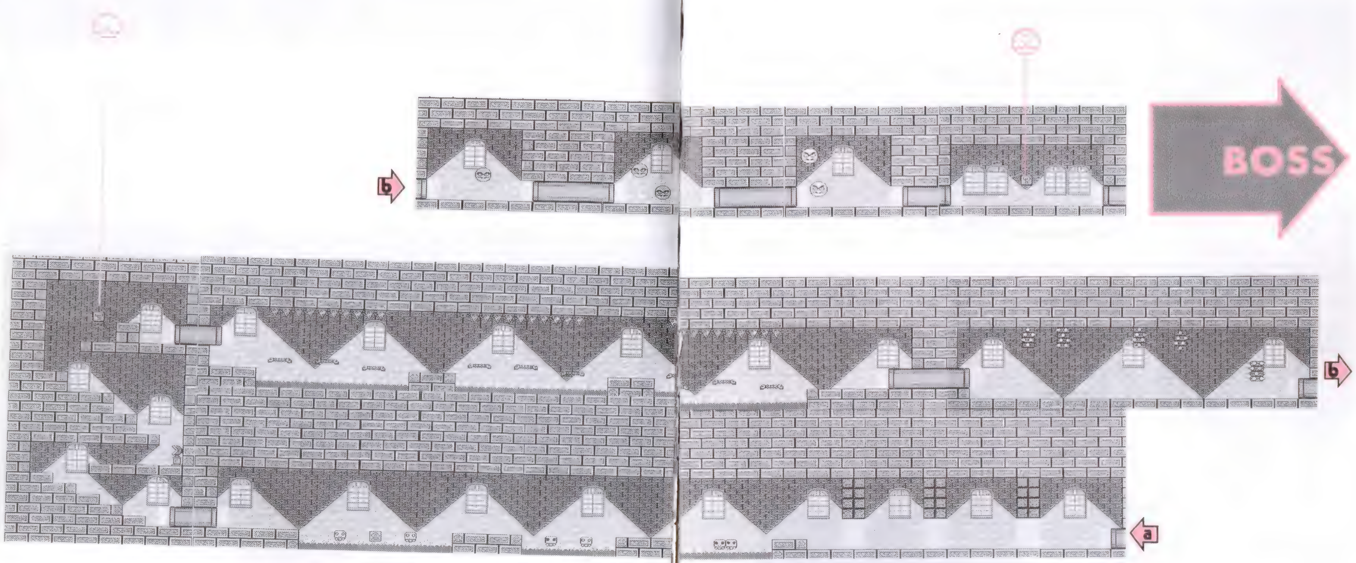


ここまで来たら、ワリオの部屋まであと一歩。マリオVSワリオ、最後に笑うのはどっちだ!?

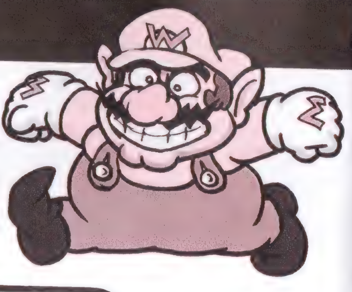
別名ワリオパンチ(?)ゲンコッツは悩みのタネ



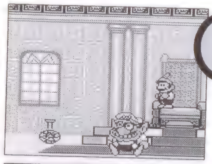
城内でプレイヤーが必ず一度はひっかかるワナが、カベから突然出てくるゲンコッツ。3ブロック前にある床がかくれスイッチなので、ワナを作動させないのが一番だ。



変身ワリオ登場

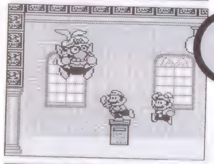


ついにワリオの間にたどり着いたマリオ。ブラックアイテムを使って何度も変身するワリオを、マリオは倒すことができるのか!?



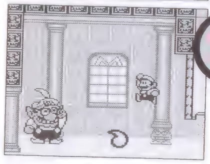
ワリオ

最初のワリオの攻撃は、ジャンプアタック。ワリオの着地後におこる地震に注意すれば、あとはタイミング良く頭を3回ふむだけでOK。ファイアはきかない。



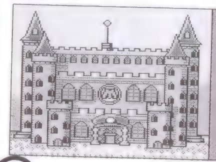
バニーワリオ

2回戦目はブラックニンジンで変身したバニーワリオとの戦い。ワリオが着地した瞬間をふみつけよう。マリオ像を使えば、ワリオが飛んでいても攻撃できる。



ファイアワリオ

最後の戦いはファイアワリオ。ファイアを一発撃ってからマリオの方向へダッシュ、というのがワリオの攻撃パターン。ハイジャンプでファイアを飛びこえろ。



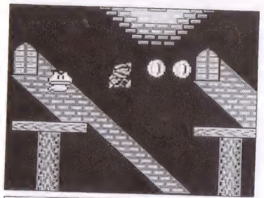
そして、マリオ城に平和がおとずれる

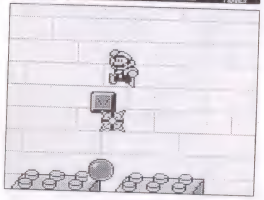
ワリオをこらしめ、ついに城をとり返したマリオ。だが、これでワリオがこりたとは思えない。またいつか、ワリオと戦う日があるのかもしれない……。

SUPER TECHNIQUES

秘技＆ひみつコース

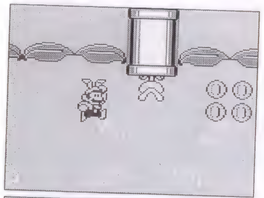
テクニックデータを公開!

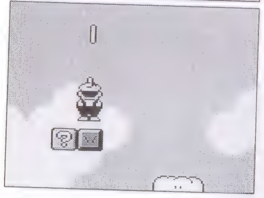




マリオアクションは「2」でもしっかり健在だ

マリオシリーズは、✚ボタンとふたつのボタンだけでほとんどの操作が行なえるようになっている。もちろんこの「2」も、マリオアクションの伝統(?)といえる操作性をしっかり受けついでいる。天井に障害物があるときはAボタンをチョンと押して小ジャンプ、滞空時間を長くしたいときはAボタンを押しっぱなしにして大ジャンプ。同じジャンプでも高さを調整できることがわかれば、マリオの動きにも幅が出るはずだ。Bボタンダッシュの組み合わせも重要。





バニーマリオ、スピンジャンプの新ワザも追加された

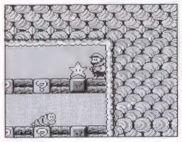
マリオアクションの基本をふまえたうえで覚えてほしいのが、「2」の特殊操作。とくにバニーマリオの状態でジャンプ中にAボタンを押すとゆっくり落下(連打するとさらにゆっくり落下する)ワザ、Aボタンを押し続けて連続ジャンプするワザは必ずマスターしておきたい。また、✚ボタン+上でハイジャンプ、ジャンプ中に✚ボタン+下でスピンジャンプといった応用ワザも、必修テクニックといえる。これらを使いこなせないと、「2」の醍醐味は味わえない。

マリオシリーズの定番、連続1UPをご紹介

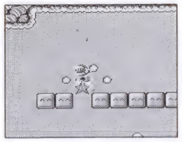
スターの連続使用で無敵の時間をさらに伸ばす

スターをとって一定時間無敵になっている間に連続して敵を倒すと……5匹目からは、すべてマリオが1UPするようになる。この無敵時間をスターの連続入手で少しでも長くしようとして考え出されたのが、下の2コースのワザだ。

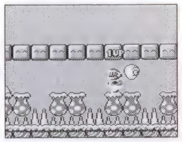
ハチの巣コース



かくれ面のスターで無敵に。

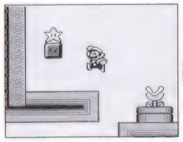


かくれスターはスピンで。

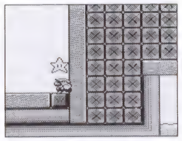


最高6UPする連続ワザだ。

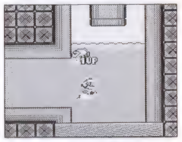
花だんコース



最初はここでスターを入手。



急いでこの場所に来て……。



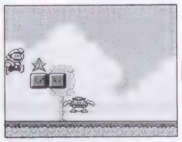
最大3UPまで確認ずみ。

特殊なボーナスを利用した1UPワザもある

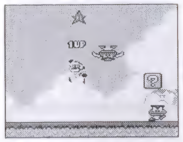
100匹もの敵を倒したすえのぜいたくな1UP

倒した敵の数がカウントが100になると、チャイムがなって空からスターが降ってくる。このボーナスをうまく使って、無敵時間をのばしてみよう。展望台コースがねらいめだ。他のコースだと最大12UP(!)するポイントもある

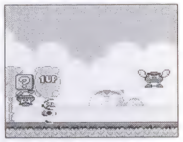
展望台コース



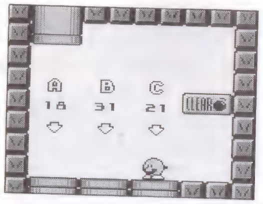
まずはかくれスターを入手。



無敵中に100匹目を倒そう。

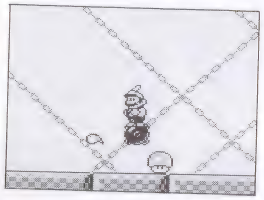


これで最大8UPするぞ!



【セーブデータの最高数値は全部で“31”もある!!】

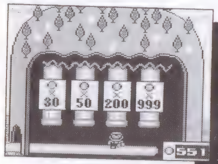
ゲームをはじめるときに選ぶ3つのセーブデータ。ここにのっている数字が、それまであなたがクリアしたコース数を指している。すべてのコースを完全攻略しよう！



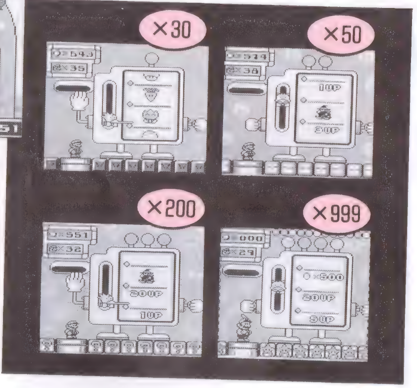
【パワーアップアイテムの法則を公開!!】

「2」のパワーアップ法則は、他のマリオとはちょっと違う。ファイアマリオがキノコをとると、スーパーマリオに“パワーダウン” することもあるのだ。注意したい。

【コインがたまったらスロットゲームにチャレンジ!!】



いままでのマリオは、100枚コインを貯めたら1UPというシステムだった。今回のコインは、スロットゲーム専用になっている。コインの賭率によって役が変わる（最大99UP)。

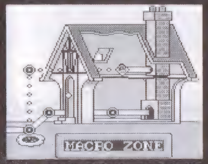


ひみつのコースクリア後、変化するゾーンマップ

各ゾーンにかくされているひみつのコース。このひみつのコースをクリアしてゾーンマップにもどってくると……。ゾーンマップ画面になんらかの変化が起こっているはずだ。下に最終ゾーンマップ画面をのせてみた。あなたのゾーンマップ画面と見くらべてみよう。

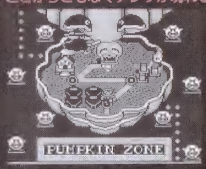
TREE ZONE
花が咲きみだれ、全体に華やかな感じ。

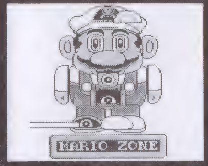
SPACE ZONE
お月さまに流れ星が激突。痛そう……。



MACRO ZONE
ボスキャラのいるコースへの近道が出現。

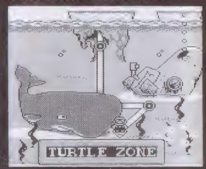
PUMPKIN ZONE
どこからともなくテレサが現れるのだ。





MARIO ZONE
ひみつのコースはなし。人形の姿が変化。

TURTLE ZONE
いままで眠っていたくじらが起きだした。



マリオランドにかくされた すべてのひみつコースを紹介!!

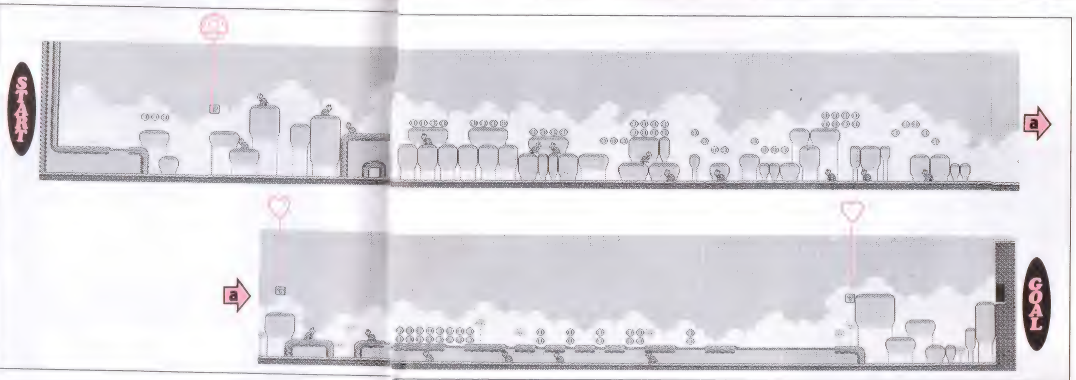
ワリオを倒し、見事エンディングを迎えたあなた。このマリオランドには、まだまだ多くのひみつがかくされているぞ。☆のマークがきざまれた、もうひとつのゴール……。未知の世界があなたとマリオを待つ!!

TREE ZONE

ひみつのコース1

COURSE DATA		
A	フィールドタイプ	地上面
B	かくれ面の数	なし
C	むずかしさ	★★☆☆☆
D	主な敵キャラ	ノコノコ

木のみきコース(→P32)から来るコース。ここはノコノコを投げてBダッシュで追いかけると、他のノコノコがまとめて倒せてしまう。ただ、まとめて倒しても連続1UPにはならない。

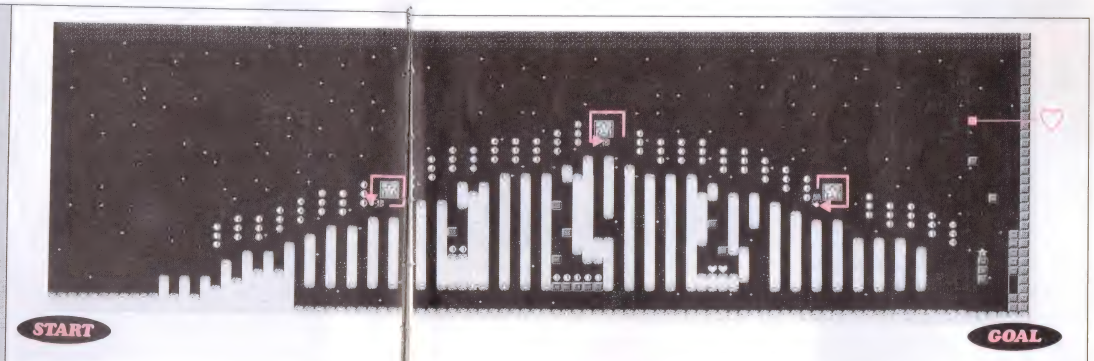


SPACE ZONE

ひみつのコース2

COURSE DATA		
A	フィールドタイプ	地上面
B	かくれ面の数	なし
C	むずかしさ	★☆☆☆☆
D	主な敵キャラ	ポロ

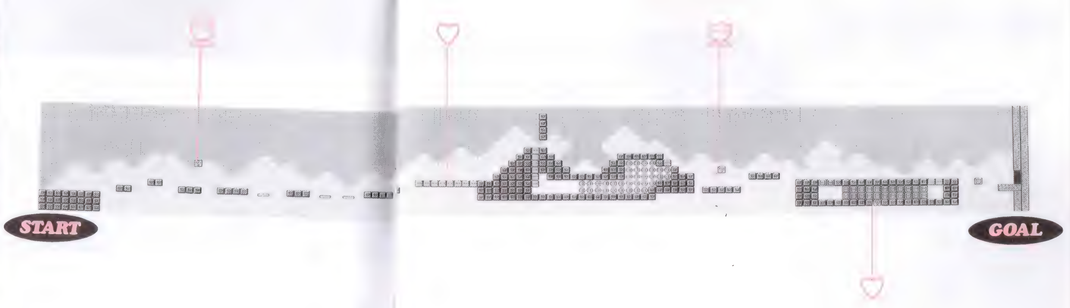
ムーンコース(→P44)から来るコース。通称ボーナスステージ。ここはやっぱりコインだらけの上ルートを通ってクリアしたい。ゴール手前のかくれ1UPも取れれば、いうことなし！



MACRO ZONE
ひみつのコース3

COURSE DATA		
A	フィールドタイプ	空中面(強制)
B	かくれ面の数	なし
C	むずかしさ	★★★★☆
D	主な敵キャラ	なし

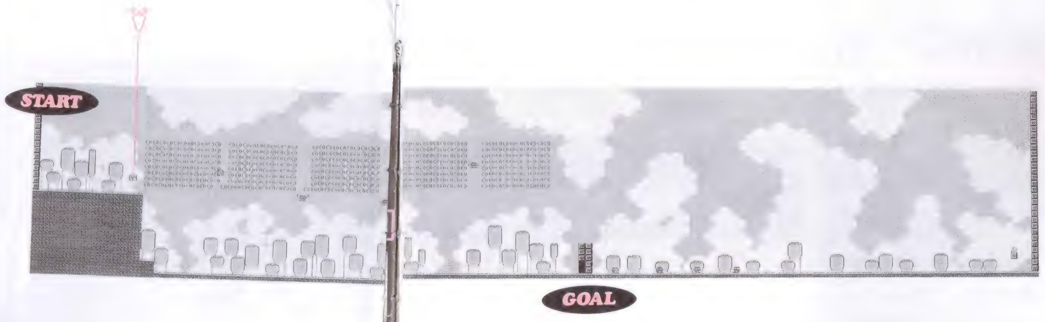
マンホールコース(→P50)から来る近道コース。ここはブロックに囲まれたコインの取り方がポイント。スピンダッシュでブロックをこわすところでは画面右にマリオを動かし、早めにスピンダッシュしないと強制スクロールにはさまれてしまう。



PUMPKIN ZONE
ひみつのコース4

COURSE DATA		
A	フィールドタイプ	地上面
B	かくれ面の数	なし
C	むずかしさ	★★☆☆☆
D	主な敵キャラ	パタクリボー

妖怪寺コース(→P62)から来るコース。スタートしたらすぐバニーマリオになり、右側のコインを取りまくろう。コインは400 枚以上(!)ある。画面中央にゴールに入る前に、まず一番右のスターを取ること。もどりながらクリボーを倒して1UP。

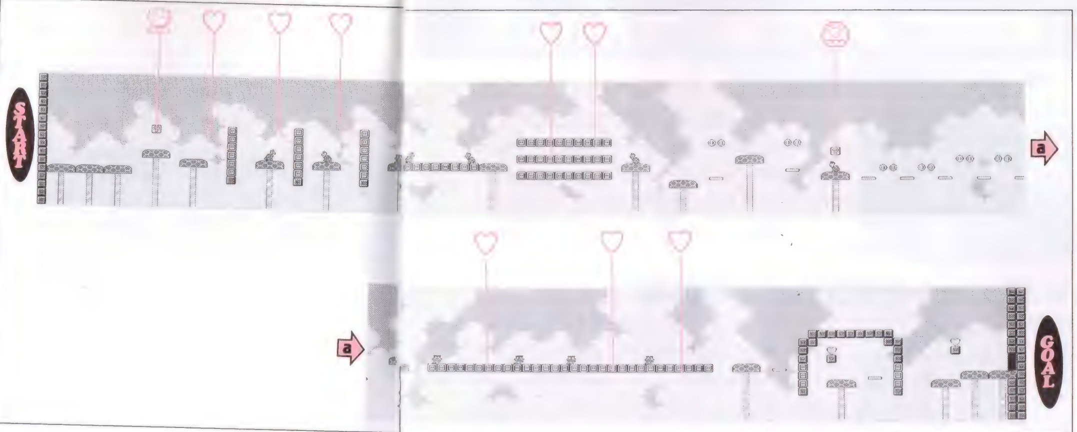


MARIO ZONE

ひみつのコース5

COURSE DATA		
A	フィールドタイプ	空中面
B	かくれ面の数	なし
C	むずかしさ	★★★★☆
D	主な敵キャラ	ノコノコ

お化け屋敷コース(→P64)から来るコースは、ファイアでこわせるブロックだらけだ。ここは8つも1UPハートがかくされているので、場所を覚えて全部取っておきたい。足場がかなり不安定なので、慎重にジャンプしながら進んでいこう。

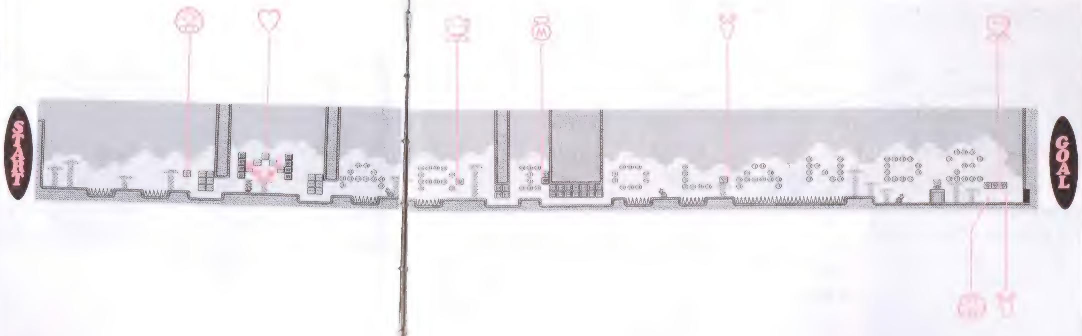


TURTLE ZONE

ひみつのコース6

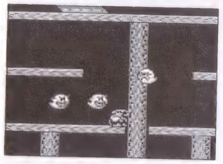
COURSE DATA		
A	フィールドタイプ	地上面
B	かくれ面の数	なし
C	むずかしさ	★★☆☆☆
D	主な敵キャラ	ノコノコ

ちんぼつ船コース(→P103)から来るコース。ここもスピンダッシュでブロックをこわしながら進むのが基本だ。地面のトゲトゲ以外は、それほどイジワルなしかけはない。開発者のメッセージに気づいた人、"W"を"M"の字に変えてあげよう。



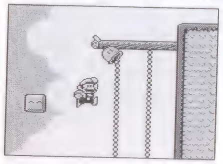
まだまだあるぞ!裏ワザあれこれ

リセットワザで強制脱出!!



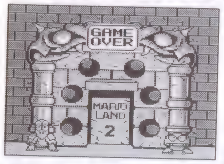
ゲームボーイならではの裏ワザがこれ。テレサに追いつめられたり、最初からやり直したい状況になったら、ゲームボーイのA、B、START、SELECT ボタンを同時に押そう。一瞬にしてタイトル画面にもどって再スタートできるのだ。

3UPハートと残りタイムの関係



ゴール付近にあるベルを鳴らすと、マリオキャッチャーができるときがある。このとき、マリオキャッチャーにならぶ3UPハートの数をチェックしてみよう。なんと、残りタイムが多いと、3UPハートの数も増えていくぞ。

かくれBGMを聴いてみよう!



マリオの残り数がゼロになったときに見ることができる、ゲームオーバー画面。この画面でしばらくほうっておくと、かくれBGMを一瞬だけ聴くことができる（約154秒後）。けっこうおマヌケな感じのBGMなので、一度聴いてほしいな。

パンプキンゾーンで踊るテレサ

パンプキンゾーンでひみつのコースをクリアすると、ゾーンマップが変化して画面にテレサがいっぱい現れる(→P.103)。このとき、よーくテレサを観察してみよう。なんと、BGMにあわせてテレサがダンスをしているのだ。

SPECIAL INTERVIEW

開発者インタビュー

今明かされる

ワリオ誕生秘話

開発スタッフINTERVIEW

ちょっとコワくて、けど憎めない。
新登場の敵キャラ、ワリオ。
ヤツはどうやって生まれたのか。
「ランド２」をつくった開発
スタッフの秘密の話を直撃取材!

──自己紹介からお願いします。

清武　ディレクター兼ゲームデザイン担当の清武です。「マリオランド２」をつくる前は「メトロイド２」、その前は「ドクターマリオ」などに参加させてもらいました。

原田　メインプログラマーの原田です。あと今日は来ていないけど、プログラマーとしては２人、山中勝と小川譲がいます。この仕事の前は「メトロイド２」、「ドクターマリオ」でも清武といっしょでした。

細川　自分は入社して一年半で、本格的にゲームをつくらせてもらったのは今回が初めてです。最初はキャラクターデザインのお手伝いということで入ったんですけど、結局、半分ディレクターになってしまったというかたちです。

原田　結果的にほとんどの敵キャラをこの細川がつくったんです。

戸高　音楽の戸高です。この前は「カエルの為に鐘は鳴る」をやっていました。その前は「マリオペイント」。

原田貴裕（28才）

清武博二（31才）

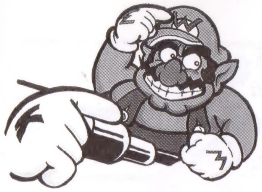
「ランド2」は男の世界

──いつから開発が始まったのですか。

原田　去年の11月からはじまり、終わったのが今年の９月です。

──キャラクターなどを見ていて、今までのマリオの世界と何か違うなという気がしましたが。

清武　「ランド２」は今までの世界観にとらわれなくてもいいんじゃないかという考えはありました。ただ、最初につくったものをみんなに見せて「これがマリオかぁー」といわれ、こりゃいかんと思って、本来のマリオの世界に近づけたつもりなんですが。



――「ランド2」はマリオが「お姫さま救出」のために戦わないところも新しいなと思ったのですが。

清武　今までは人のために戦ったけど、一度くらいは自分のものを奪いかえす話があってもいいんじゃないかと。まぁ、なんちゅうか、「男心をくすぐる世界」。

――ワリオはどういう発想で。

戸高一生（25才）

細川豪彦（25才）

清武　ポパイに対するブルートを考えたんです。本当のことをいうと、最初は適当に名前をつけといたら、あとでみんながええのをつけるやろと。悪いヤツだからワリオ。Mをひっくりかえして W でワリオにしとけという発想です。それが意外とみんなにウケてしまったということです。

――どのような過程を経て、ワリオは誕生したんですか。

清武　ワリオにかぎらず、僕がキャラクターを思いつくと、まず、「こんなヤツ出したいなあ〜」と細川に話しまして、細川が「いいんじゃないですかあ」といってくれると、いい気になって、スタッフのみんなに話します。それで、これはいけると思うと、具体的な動かし方を原田に相談します。ワリオも、その

他のキャラクターもこういうかたちでできたわけです。みんなに無視されたり、ボツになったものはたくさんありますけどね。

――ワリオの素性を知りたいのですが。

清武　マリオの幼なじみというウワサがありますが、これはあくまでもウワサで、本当かどうかはわからない。好きな食べ物はクレープである。これはどうも本当らしい……。

さわって聞いてわかるマリオ

――スペースマリオとバニーマリオの操作感覚も新しいと思いました。特に十字キーを上に押してAボタンを押すと高いジャンプになるところが。

原田　ゲームボーイの場合、ボタンが右上がりについていまして、親指だけで両方のボタンを押すのがむずかしいという人がいるんです。そういう人のために高くジャンプできる方法というのを考えまして、この操作を入れたんです。

――音楽も今までと違う感じが。

戸高　マリオがスーパーマリオになるときの効果音を例にとると、作業の中盤までは今までと同じスーパーファミコン版の効果音を使

ってました。しかし、その音をゲームボーイで使うとスーパーファミコンのときの印象がオーバーラップしてしまう。その結果、ゲームの画面をみたときに、それが小さかったり拡大縮小できなかったりというふうにプレイヤーが感じてしまうのではないかという心配があったわけです。そういう意味で効果音に関してはいろいろ考えました。

――戸高さんは、音楽以外の部分も？

戸高　清武、原田、細川が話ししているのをたまたま横で聞いていたりすると、こうしたほうがいいとか、今までのほうがいいとか、こういうキャラクターはどうか、などとでしゃばって。ほとんどボツになりましたが。

激論！　ハエ問題

――いちばん苦労された点というのは。

原田　やはり、テスト版が完成したあと、後半の2、3ヵ月。僕らは最初からやっていますから当然うまいわけです。どんどん先に行けて、かんたんすぎるのではないかと思っていた。テスト版ができてみんなに遊んでもらうと、できん！(笑)。むずかしすぎると。その後の調整というのが最も苦労した点です。

――敵キャラクターに魅力的なものが多かったですね。特にツリーゾーンやマリオゾーンに出てくる「B・フライ」というハエ。あれはなんですか。

細川　ふもうと思っても思ってもふめない。あれは「なにもしないハエ」なんです。

清武　僕は無駄なキャラクターが好きなんで初めて見たとき大笑いして、こういうのが嫌いな人もいるだろうけど、これは残そうと。

戸高　あれは僕もすごく好きで、力を入れて効果音をつけてしまった（笑)。

清武　時間があれば、何かをすればふめるようになる、というふうにしたかった。

戸高　いや、あれはふめないほうがいい！

原田　まあまあ（笑)。

――では、最後に「ランド2」を一言でいうと。

清武　「ワリオの初舞台」。

原田　「おもしろいゲーム」です。

細川　「マリオのおもちゃ箱」かな。

戸高　うーんと、「盆休み」ですね。

――え？

戸高　「ランド2」でお盆休みがとれなかったもんで。

任天堂公式ガイドブック

スーパーマリオランド2
6つの金貨

◉企画・編集――――糸井重里/渡辺隆司/陣内弘之〈APE〉
小林仁/大澤竜二/田辺茂男
◉マップ製作――――小島伸行
◉カバー・本文デザイン――――横山勝〈KINOKILI〉／押見香
◉カバー写真・コイン製作――――野村浩司
◉イラストレーション――――伊藤アシュラ

1992年12月20日初版第1刷発行（検印廃止）

発行人　田中一喜
印刷所　三晃印刷株式会社　Printed in Japan
発行所　株式会社小学館
〒101-01東京都千代田区一ツ橋2-3-1
振替（東京8-200）
TEL　編集（03）3230-5395
業務（03）3230-5331
販売（03）3230-5747

○ゲーム内容に関するお問い合せはご遠慮ください。
○造本には、じゅうぶん注意しておりますが、万一落丁・乱丁などの不良品がありましたら「業務部」あてにお送りください。送料小社負担でおとりかえいたします。
○本書の一部または全部を無断で複写複製（コピー）することは法律で認められた場合を除き、著作者および出版社の権利の侵害になります。あらかじめ小社あて許諾を求めてください。

© 1992 **Nintendo** ゲームボーイは任天堂の商標です。

ISBN4-09-102413-0

GAME BOY®